

Walt Disney

MAGIRAMA

EDITORA BOPI



A
GIBITECA

Manual de MÁGICAS



Almir

Walt Disney

MAGIRAMA

EDITORA BOPI



Manual de MÁGICAS

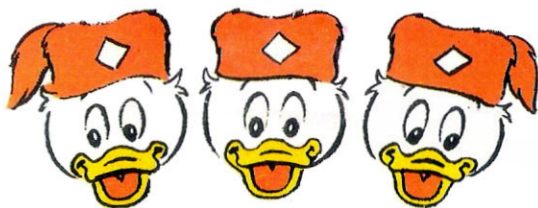


Magirama é uma edição da EDITORA ABRIL LTDA.
Av. Octaviano Alves de Lima, 800 — São Paulo
Editor e Diretor: VICTOR CIVITA
Diretor de Publicações: Roberto Civita
Copyright 1975. Walt Disney Productions.
Todos os direitos reservados.

WWW.AGIBITECA.COM.BR

Walt Disney

MAGIRAMA



Manual de **MÁGICAS**

Quem é que não gosta de ver um mágico transformar um bastão num lenço, ou fazer uma moeda ou uma carta de baralho desaparecer? Pois foi por isso que os personagens Disney bolaram este Manual para todos vocês. É o maior festival de mágicas, truques e jogos de todos os tempos. Aqui, todo mundo vai ter a oportunidade de se transformar em MÁGICO, fazendo truques que podem parecer completamente im-

possíveis e deixando as pessoas de boca aberta. Este manual traz também muitos segredos, como os algarismos mágicos da matemática, curiosidades como as sombras chinesas ou a leitura das mãos, além de mil jogos diferentes que ninguém conhece. Agora, pessoal, é só virar as páginas e convidar os seus amigos para se divertirem com o... Magirama, um Manual de Mágicas dos Escoteiros-Mirins.

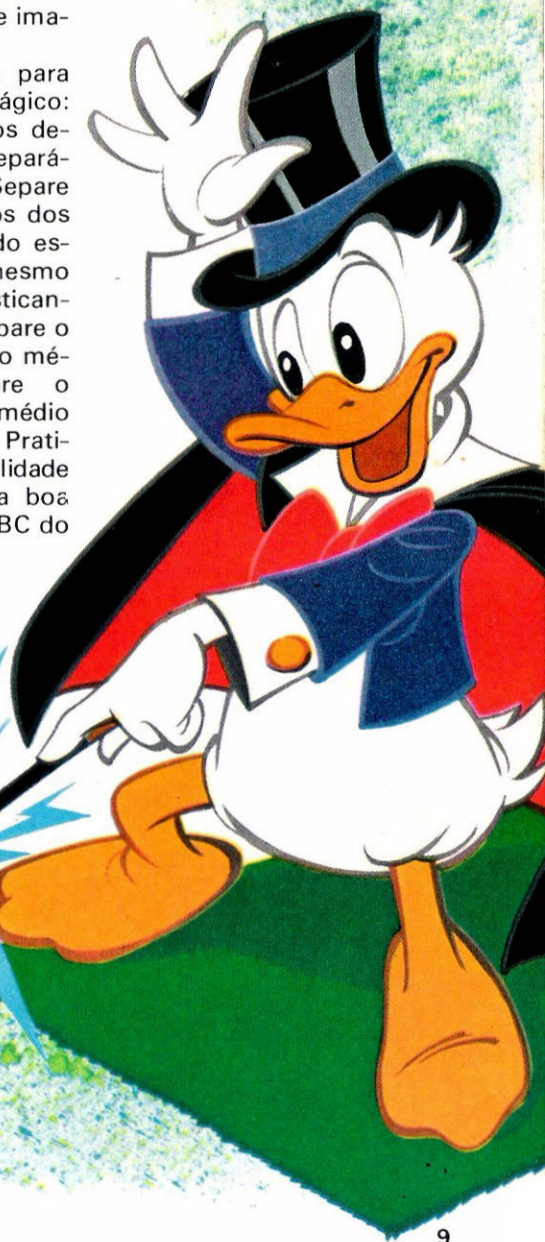
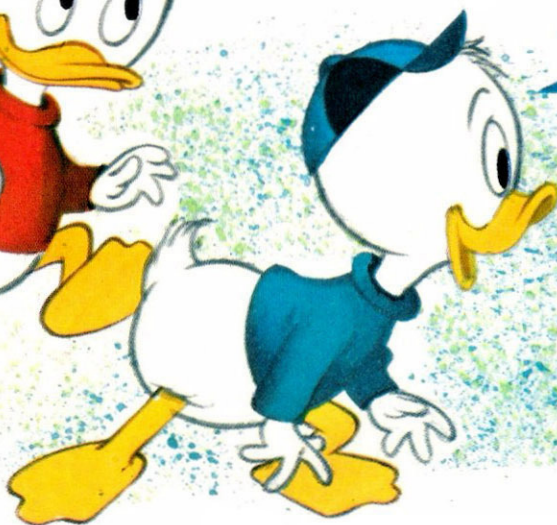


O SEGREDO DO MÁGICO É ... O SEGREDO!

Você, que está querendo bancar o mágico para divertir os amigos, deve sempre lembrar estas cinco regras de ouro: 1 — Não anuncie nunca ao pessoal o que você vai fazer. 2 — Jamais repita um número em público. 3 — Procure sempre treinar sozinho em casa, de preferência diante de um espelho, até ficar bamba como o Mago Merlin! 4 — Não revele nunca o segredo dos seus números. 5 — Quando apresentar um truque, pro-

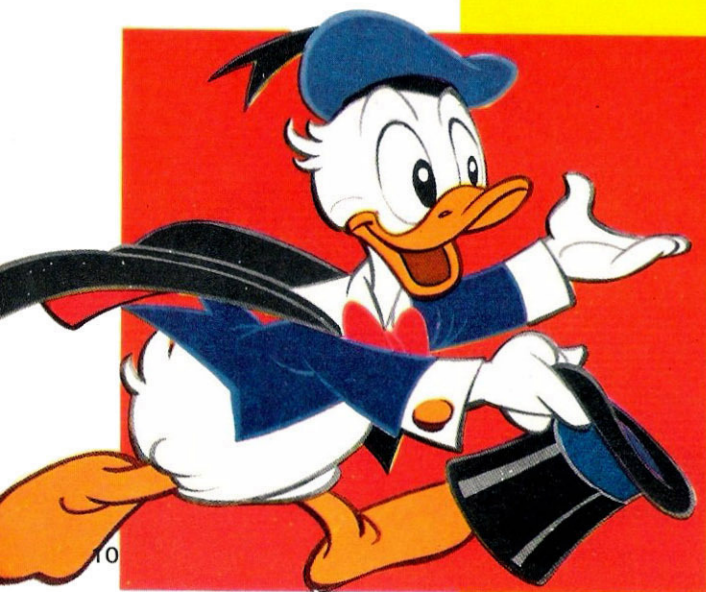
cure torná-lo divertido usando a sua fantasia e imaginação.

E aqui vai uma dica para você, candidato a mágico: faça exercícios com os dedos, aprendendo a separá-los bem um do outro. Separe os dois dedos mínimos dos demais dedos, deixando estes unidos; faça o mesmo com os polegares, esticando-os bem. Depois, separe o dedo indicador do dedo médio. Por fim, separe o mínimo e o anular do médio e do indicador juntos. Pratique bastante. A agilidade manual, além de uma boa memória, formam o ABC do mágico!



EM CENA PARA O GRANDE ESPETÁCULO!

Este jogo requer 54 cartas, ou seja, 2 curingas e 13 cartas de cada naipe. Você não precisará sempre de todas essas cartas, mas será necessário um baralho completo para muitas rodadas de cartas. Você está equipado? Ótimo! Então você vai poder acompanhar os Escoteiros-mirins pelos caminhos do mistério, da ilusão e da magia. Retire os 2 curingas e vire a página! O Grande Espetáculo vai começar!



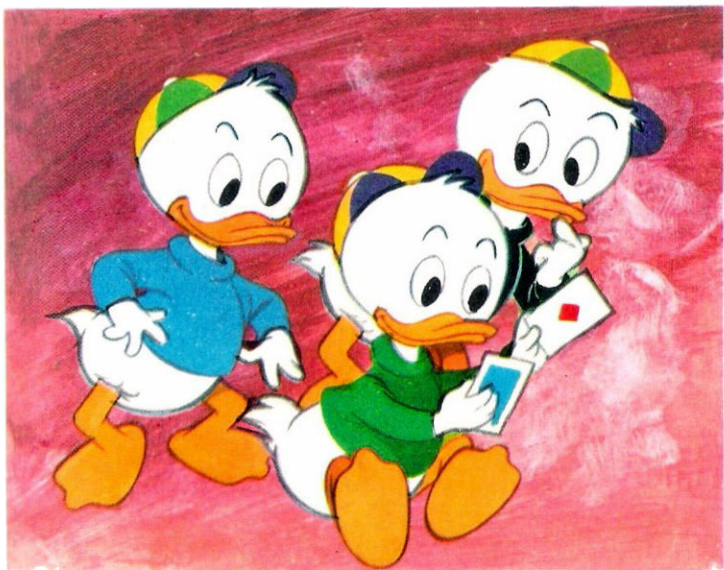
ADIVINHAÇÃO DA CARTA

Antes da apresentação, pegue um baralho e separe as cartas de valor par (2, 4, 6, 8, 10 e dama) das de valor ímpar (às, 3, 5, 7, 9, valete e rei). Junte as cartas pares num monte e coloque sobre a mesa com as figuras abertas (voltadas para você). Agora, junte as cartas ímpares num outro monte, com as figuras fechadas (voltadas para a mesa).

Junte os dois montes e anuncie, ao público, que

você tem um baralho com algumas cartas ao contrário — por acaso, é claro! Embaralhe bem, coloque sobre a mesa e peça a um voluntário que escolha uma carta, sem que você veja. Se a carta estiver com a figura para cima, deverá ser recolocada ao contrário. E vice-versa. Peça que ele embaralhe bem. Aí você se volta, pega o baralho e vai jogando as cartas sobre a mesa até mostrar a carta escolhida. Isto é fácil! A carta escolhida será a que estiver “fora de ordem”: será a carta **par** que estiver para **baixo**, ou a carta **ímpar** que estiver para **cima**.





UMA UNHADA DE MESTRE

Pegue um baralho novo de 32 cartas (do 7 ao às inclusive) ou 52 cartas (completo), embaralhe bem e peça a alguém para embaralhar outra vez: isso é importante psicologicamente. Espalhe as cartas na mesa e peça a um dos assistentes que escolha uma carta, sem mostrá-la a você. Junte as cartas restantes e, sem que ninguém perceba, marque de leve, com a unha do polegar, o canto da carta que está no topo do monte. Agora, peça ao voluntário

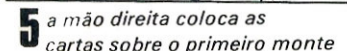
para pôr a carta em cima do baralho — escondendo-a sempre de você — e cortar. Comece então a virar as cartas, uma a uma, em cima da mesa, a partir da primeira. Você vai encontrar facilmente a carta escolhida: será aquela que aparecer logo antes da carta marcada com a unha do seu polegar. Este é o tipo do truque fácil de fazer e que deixa todo mundo de queixo caído. Mas é para ser apresentado somente uma vez com cada baralho. No máximo duas, senão você acaba ficando zozinho com tantas marcas num mesmo baralho!...

CORTANDO SEM CORTAR

É claro que você sabe o que é "cortar" um baralho. Não, não é passar a tesoura nas cartas, como julgava o Pateta. É pegar a metade do monte de cartas que estava em cima e fazê-la ficar embaixo. Pois aqui está um jeito de cortar que não altera a ordem das cartas, embora o público tenha a impressão de que elas foram cuidadosamente misturadas. Olhe com atenção os desenhos abaixo. É um truque muito simples em que você

corta sem cortar! . . .

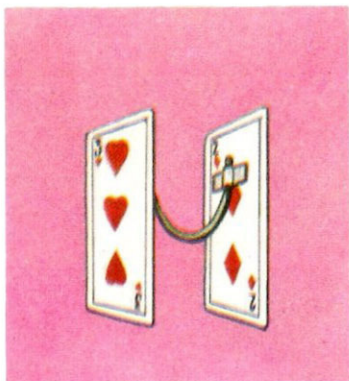
Peça a alguém para escolher uma carta e colocá-la em cima do baralho. É claro que você não vai saber que carta é essa. E agora . . . corte! Mas do jeito indicado, lógico. Para dar força ao número, assim que você fizer o corte de mentirinha, pegue o baralho com a mão esquerda e, com a direita, faça um gesto misterioso sobre o baralho enquanto pronuncia uma fórmula mágica. A primeira carta, que você vai apresentar ao público, será a escolhida pelo espectador. (Claro, não é? Pois, apesar do seu corte e recorte, as cartas continuaram na mesmíssima posição!)





A CARTA ... VOADORA!

Pegue um baralho — já bem usadinho, de preferência — e um pedaço de elástico bem fino. Prenda uma ponta do elástico no lado da figura de uma carta, a três quartos de altura, com um pouco de cola. A outra ponta do elástico vai ficar presa da mesma forma, no verso de uma segunda carta e à mesma altura. Depois você coloca por cima uma terceira carta — qualquer uma — entre as duas outras ligadas pelo elástico, tendo cuidado para que esta terceira se insira perfeitamente no monte e permaneça invisível quando você segurar o baralho todo, firmemente na mão. Solte a carta presa lentamente, aos pouquinhos. Passe então a outra mão, bem aberta, por cima do baralho e diga: "Abracadabra". Aí, a terceira carta, puxada pelo elástico, vai aparecer aos pouquinhos e subir até sair quase que inteiramente do baralho, como por magia. Você também poderá soltar a carta de repente. Aí ela vai "decolar" do baralho e saltar nos ares, para surpresa de todos.





TELEPATIA MATEMÁTICA

Aqui está um truque que vai deixar seus amigos espantados. Pegue um baralho de 32 cartas (do 7 ao ás inclusive) e lembre-se

bem disto: cada carta deve ser contada pelo seu próprio valor (o 7 vale 7, o 8 vale 8, etc.). Mas, note bem, o valete vale 2, a dama 3, o rei 4 e o ás 11. Peça então a um espectador para escolher uma carta e guardá-la sem mostrar a você. E anuncie que você vai dizer qual a

carta escolhida, bastando que ele realize as seguintes operações:

- Multiplicar por 2 o valor da carta (14 se escolheu um 7, por exemplo).
- Acrescentar, depois, 3 ao



total obtido e multiplicar tudo por 5. Terminado? Ainda não! Faça-o acrescentar mais 1, se a carta escolhida for paus, 2 se for ouros, 3 se for copas, 4 se for espadas — e peça-lhe o resultado final.

Por seu lado, diminua mentalmente 15 do número anunciado pelo seu amigo.

Vai identificar, assim, a carta escolhida. Aqui está um exemplo: digamos que seu amigo tenha escolhido um rei de paus (4 pontos). Multiplicado por 2 = 8 mais 3 = 11. Multiplicado por 5 = 55. Mais o valor da carta escolhida: (paus = 1) = 56. Diminuindo mentalmente 15, vai obter 41. Ou seja, 1 (número da direita) que corresponde ao paus e 4 pelo valor da carta, portanto, o rei!

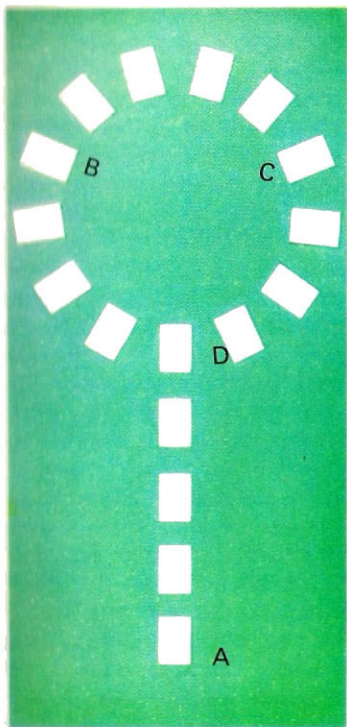


A FLOR INDISCRETA

Desenhe uma flor, como indicado na ilustração, utilizando 17 cartas de quaisquer naipes ou números, de um baralho.

Convide um dos espectadores a pensar um número superior a 5. Depois, enquanto você vira de costas, peça para que ele (ou ela) conte quantas cartas equivalem ao

número pensado, partindo da primeira carta situada embaixo (letra A, na ilustração) e seguindo pela esquerda após ter chegado à altura da corola. Se escolheu o número 9, vai chegar à letra B. Peça, então, que siga para trás contando de novo a partir da carta escolhida um número de cartas igual ao número pensado, **mas sem descer ao longo do caule, desta vez.** Agora, peça que ele olhe bem a carta em que parou (carta C) — você ainda está de costas

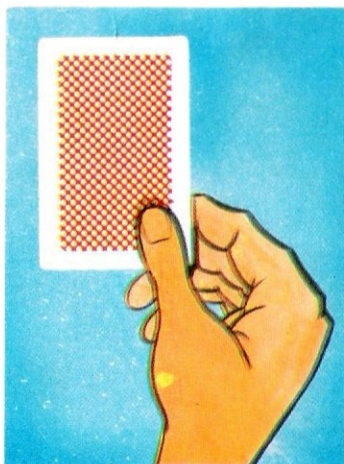


INVISÍVEL, MAS ... PALPÁVEL!

Pegue que alguém lhe dê uma carta escolhida ao acaso e pegue-a entre os dedos, exatamente como indicado abaixo. Apóie disfarçadamente a unha do seu dedo indicador sobre a face dessa carta. Você vai deixar uma pequena marca cavada, mas que não dê na vista. Com o baralho devidamente misturado, você retoma as cartas, uma a uma, até tirar aquela que você procura... Para facilitar a coisa — e dar ao mesmo tempo a impressão de complicá-la — procure a carta segurando o baralho atrás das costas. Desse jeito ninguém perceberá a apalpação que você vai fazer para achar a carta marcada.

— e que a reponha cuidadosamente em seu lugar. Isto feito, volte-se e... vire repentinamente a carta escolhida pelo participante! Impossível? Não é, não!

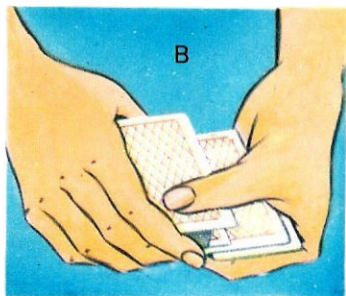
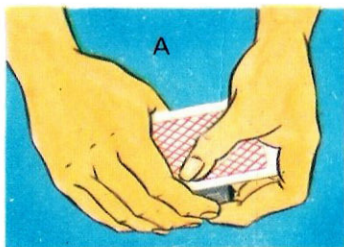
Qualquer que seja o número escolhido, o espectador sempre vai chegar à carta C! Se ele executar suas instruções direitinho, você vai encontrar a carta contando para a direita, a partir de D inclusive, até chegar à carta na posição C! E aí está o segredo da flor indiscreta!



TELEPATOMAGIA

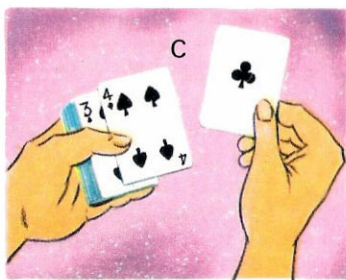
Marque o verso de uma carta — o valete de copas ou o 2 de paus, por exemplo — de maneira que você (mas somente você) possa reconhecê-la, com toda certeza.

Espalhe sobre a mesa um jogo de cartas, fechadas e ao acaso, tendo o cuidado de colocar o valete de copas a três quartos escondido debaixo do monte, bem à esquerda do baralho que está todo misturado. Você diz, então, ao seu amigo, com voz firme: "Ordeno que escolha uma carta do baralho. E você vai escolher um valete de copas".

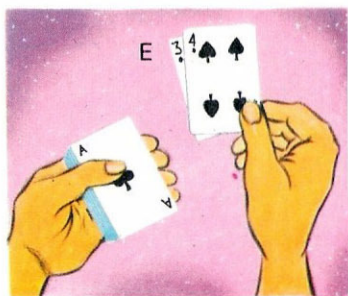


Seu amigo pega uma carta ao acaso e — sem vê-la — a entrega. Você olha — sem mostrar a ninguém — e afirma em tom triunfante: "É o valete de copas, mesmo!" É mais provável, claro, que seja qualquer outra carta — o 10 de paus, digamos. Coloque essa carta debaixo do valete de copas, no lugar que só você sabe. Agora é a sua vez de jogar. Finja que está meio indeciso por um momento e então diga: "Bem, eu... eu vou escolher... vejamos... hum... o 10 de paus!" Examine as cartas, pegue uma — sem mostrar — olhe e anuncie: "É o 10 de paus, mesmo!" (Quando, na verdade, poderia ser, por exemplo, o 2 de ouros). Coloque essa carta debaixo do valete de copas e debaixo do verdadeiro 10 de paus e, a seguir, peça ao seu amigo para procurar e tirar o 2 de ouros...

Desse modo, você recomeça a manobra anterior, repetindo-a quatro a cinco vezes. Quando achar que o jogo já



durou bastante, pegue o monte de cartas — incluindo desta vez o valete de copas — e mande cortar quantas vezes quiser. Então, coloque as cartas sobre a mesa, abertas e uma a uma. Elas se seguirão bem na ordem: valete de copas, 10 de paus, 2 de ouros . . . etc. Seu amigo não vai nem acreditar. Mas, por nada deste mundo, aceite recomendar-l...



DIRETO AO ALVO... PELA CURVA!

Pegue 26 cartas e faça 2 montes de 13 cartas cada um (do ás ao rei). Arrume em **ordem decrescente** um dos montes, partindo do rei que deve ficar **fechado em cima do monte**. Coloque este monte arrumado à direita do outro.

Neste jogo, o ás vale 1 ponto. Do 2 ao 10, o valor destas cartas será o próprio número indicado. O valete: 11 pontos, a dama: 12 pontos e o rei: 13 pontos.

Agora, vire de costas para o público, escolha um voluntário e diga:

1.º — Pegue um número de cartas que quiser do monte desarrumado da esquerda. Guarde, de memória,

quantas cartas você pegou.

2.º — Lembre-se também da **última** carta do monte que você pegou.

3.º — Coloque todas estas cartas sobre o monte da direita.

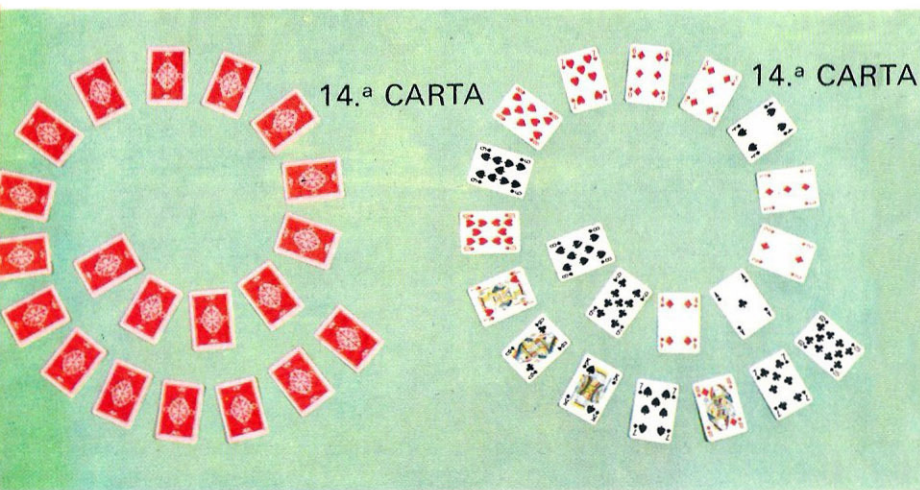
4.º — Agora, pegue o monte da direita e coloque sobre o da esquerda. Acabou?

Ao ouvir a resposta afirmativa, vire-se, volte à mesa e faça o seguinte:

1 — Forme a partir da carta que está em cima do monte uma espiral contando, pelo lado externo, 20 cartas (veja a ilustração da esquerda).

2 — Conte 14 cartas, partindo da primeira que compõe a espiral, pelo lado externo: vire-a.

3 — O valor desta carta vai dar a você a quantidade de cartas tiradas pelo seu amigo (veja a ilustração da



direita).

4 — Agora, anuncie que você vai adivinhar qual foi a carta que o seu amigo deveria lembrar (a última do monte).

O truque é este: basta você contar tantas cartas (sempre partindo do lado externo da espiral) quantas indica a carta anteriormente virada.

Treine um pouco antes de apresentar o número em público. Você sabe: a prática conduz à perfeição!



A EMBARALHADA HISTÓRIA DOS JOGOS DE CARTAS

Os especialistas (a começar pelo Pato Donald, diplomado no assunto) ainda não conseguiram desembaralhar a origem dos jogos de cartas. Um fato é tido como certo: não foi na Europa que eles nasceram. O baralho só apareceu no Velho Continente pelo Século XIV. Ao que parece, foram os árabes que o introduziram na Espanha depois de tê-lo importado da Índia. De lá, os jogos de cartas chegaram à Itália e por fim à França. Já no Século XIV, Veneza produzia jogos de cartas talhados e pintados a mão. Tinham formato quadrado, redondo e alguns eram até ovais!

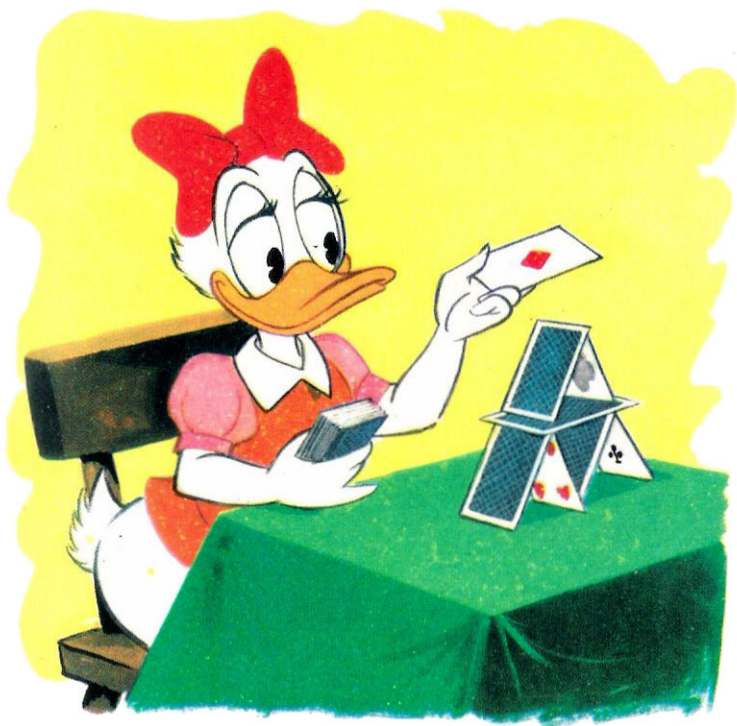
Em 1392 um artesão parisiense, Jacques Gringonneur, confeccionou um jogo especialmente para Carlos VI. Devido a isso, Jacques ficou com a fama de ter inventado o baralho, o que não é verdade.

As figuras — rei, dama, valete — apareceriam por volta de 1550. Na época, o rei de espadas, Davi, simbolizava Carlos VII; a dama de espadas, Palas, representava —

imagem só — Joana d'Arc; e Ogier, o valete do mesmo naipe, um companheiro de Carlos Magno, e o valete de copas era Lancelote. Os outros dois valetes — Heitor (paus) e La Hire (espadas), simbolizavam dois capitães de Carlos VI. A dama de ouros, Raquel, representava Agnès Sorel, dama de companhia de Maria d'Anjou, rainha de França. A dama de copas, Judite, era Isabeau de Baviera, a própria mulher de Carlos VI, enquanto Argine, dama de paus, era a rainha Maria d'Anjou, mulher de Carlos VII.

E quanto aos naipes? Espadas e ouros simbolizavam as armas da época; paus o guardião da espada, e copas a bravura. O fato é que logo as cartas faziam aparecer numerosos jogos. O escritor Rabelais chegou a registrar 216, a maioria hoje esquecida, tais como: Triomphe (Triunfo), Cent (a Centena), Trente et Un (Trinta e Um). E ainda outros jogos, raramente praticados, tais como: Lansquenet e Piquet (Piquete), Whist (Uíste) e Boston, caídos em desuso e dando lugar ao Pôquer, ao Belote, à popular Canastra e ao Bridge universal.

Ao mesmo tempo em que conquistavam inúmeros aficionados, as cartas faziam surgir duas outras categorias de jogadores: os trapaceiros



— que não mencionaremos aqui — e os manipuladores, capazes dos truques mais incríveis.

Esses mágicos ou manipuladores são tão habilidosos e rápidos em suas execuções que nossos olhos mal conseguem segui-los. É claro que isso é conseguido com horas e horas de treino diário. Bem, mas esses são os

profissionais. Para o amador, como você, também existem muitos truques e jogos divertidos que você poderá apresentar aos amigos. Basta prestar atenção e treinar um pouco, sempre que tiver uma horinha livre. Em pouco tempo você estará fazendo verdadeiras mágicas que irão deixar seus colegas de boca aberta! . . .

O REI PASSEADOR

Quando é executado direitinho, este truque sempre deixa a turma de boca aberta. Ele exige somente alguma destreza, um pouco de astúcia e uma carta igualzinha a uma das que se encontram no baralho. Um segundo rei de ouros, por exemplo. Este rei "bisado" você esconde no seu bolso



esquerdo bem antes de iniciar o número.

Quanto ao "verdadeiro" rei de ouros, faça que ele seja, naturalmente, a última carta do jogo. Peça a alguém para indicar um número que corresponda à quantidade de cartas que ele quer que você tire do baralho; por exemplo, a 3.^a, a 4.^a ou a 6.^a. Suponhamos que ele queira ver a 7.^a carta. Abra o baralho em leque numa mão e tire 7 cartas ao acaso, a última carta sendo a última do baralho (o rei de ouros, é claro!).

Apresente a carta ao interessado, sem vê-la. Peça que ele a olhe bem a fim de lembrar-se, misture no jogo e embaralhe bem. Diga-lhe então que devolva a você as 52 cartas. Junte bem e coloque no bolso direito. Agora, ponha a mão no bolso esquerdo e tire... o rei de ouros que você tinha escondido. E, por mais que a turma insista, **não repita** o truque!



ESTÁ NO BOLSO

Antes de iniciar este número, coloque 4 cartas escolhidas ao acaso no bolso esquerdo. Depois, na frente de todos, pegue 5 cartas quaisquer, arrume em fileira sobre a mesa, viradas pra baixo. Fique de costas e diga a um espectador pra escolher uma delas, olhar e misturar no meio das outras. Isto feito, pegue de novo as 5 cartas, coloque no bolso esquerdo (sem confundir com as outras que já estão lá) e diga uma fórmula mágica. Então, retire o primeiro monte, coloque de face para cima sobre a mesa e avise que a carta escolhida ficou no seu bolso. Peça que ele ponha as 4 cartas de modo a deixar um espaço para encaixar a que escolheu. A posição desse espaço indicará qual das cartas você deverá tirar triunfalmente do bolso.

O OVO MALABARISTA

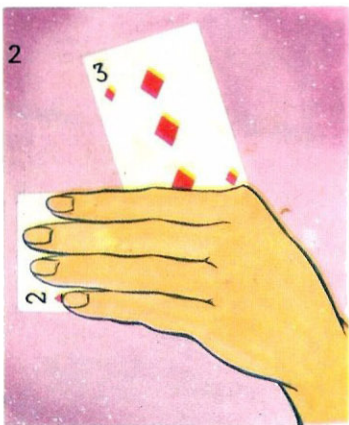
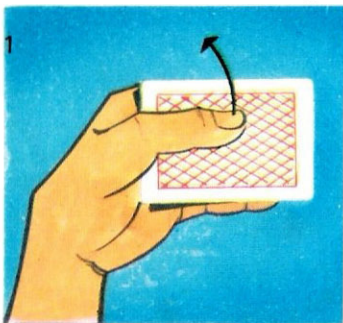
Coloque um ovo em cima da mesa, à vista de todos. Para surpresa do público, esse ovo, ao invés de rolar de lado, vai ficar de pézinho sobre a ponta ou



mesmo inclinado! De que jeito? Assim: pegue um ovo cru e, com uma agulha, faça um furo pequenininho em cada uma das extremidades. Depois, assopre com bastante força. A gema e a clara vão sair e você vai ter uma casca praticamente intacta. Ponha na água para enxaguar o interior. Deixe secar bem. Tampe um dos furos com um pouco de gesso ou chiclete, e lustre. Com um funilzinho de papel fino, despeje dentro do ovo um punhadinho de areia muito fina. Tampe de novo o furo e dê um retoque. Agora, o ovo, graças à areia, fica nas posições que você desejar. E aguarde as... ovações!

AS APARIÇÕES MISTERIOSAS

Aqui está uma variante do truque das páginas 14 e 18-19. Em lugar de mostrar repentinamente a carta retirada do baralho e dizer "é esta!", você pode fazê-la aparecer misteriosamente e o efeito pode ser ainda melhor. Este novo truque é assim: uma vez encontrada a carta em questão, retire-a sem nada dizer. Pegue



todo o jogo e, com as mãos atrás das costas, coloque a carta em cima do monte. Depois, pegue o baralho da mão esquerda, como indicado na figura 1, tomando cuidado para que o polegar esteja perfeitamente livre. No momento que você decidir, deslize para cima o polegar, apoiando o indicador sobre o monte, de forma a fazer subir somente a última carta, como indica a figura n.º 1. Desse modo, todos vão ficar surpreendidos e ninguém vai entender como é que você fez essa "mágica" digna do Mandrake!

QUATRO VEZES QUATRO

Este número deve ser feito com quatro pessoas, distribuindo para cada uma 4 cartas — sem que você as veja. Peça a cada jogador que escolha mentalmente 1 de suas 4 cartas. Diga que lhe devolvam os 4 pequenos montes, junte-os e, agora, você já pode adivinhar as 4 cartas escolhidas. Não é formidável? É que existe um segredinho por trás disso.

Quando você retomar as cartas, mande que cada jogador devolva uma por uma, de modo que o primeiro dê uma carta, o segundo outra, o terceiro outra, e assim por

diante até obter todas as cartas de volta. Agora, você tem 16 cartas. Pegue as 4 primeiras — aquelas que estão debaixo do jogo — e vire uma a uma sobre a mesa, perguntando aos jogadores se algum deles está vendo a carta escolhida. Se um deles disser “sim”, você responde: “EU JÁ SABIA! Aqui está sua carta!”

Qual é a carta? Simples: é a que corresponde à posição do seu amigo. É a primeira, se for o amigo que está em primeiro lugar (a partir da esquerda) quem falou; a segunda, se for o segundo, e assim por diante. E o que acontece se ninguém disser nada? É simples também. Diga: “EU JÁ SABIA!” E pode ir recomeçando com o segundo maço de 4 cartas!



A QUESTÃO EM QUESTÃO

Aqui está um jogo com a vantagem de não limitar o número de participantes e não exigir nenhum material. Um dos jogadores, sorteado ao acaso, sai da sala onde estão os outros. Ficará num canto da casa ou em qualquer lugar afastado, para que ele não possa ouvir, de jeito nenhum, o que os outros estão dizendo.

É que estes vão combinar uma palavra, designando um objeto, um animal ou uma planta, que o jogador mantido afastado deverá descobrir, fazendo certo número de perguntas a qualquer membro do grupo. A palavra escolhida deverá ser genérica, como por exemplo: automóvel, mosca, árvore, etc. Uma vez escolhida a palavra, o perguntador é chamado. O coordenador do jogo pode então proceder de várias maneiras. Ele pode:

- contabilizar o número de perguntas feitas pelo joga-

dor antes de obter a resposta certa; neste caso, o número de perguntas pode ser ilimitado. Será vencedor quem obtiver a resposta certa fazendo o mínimo de perguntas.

- decidir que o perguntador tem direito de fazer somente um determinado número de perguntas (quinze ou vinte, por exemplo). Neste caso, o vencedor será quem obtiver a resposta certa mais rapidamente, sem "gastar" todas as perguntas permitidas. O vencedor terá o direito de escolher quem vai ser o pró-

ximo perguntador. Mas, se a palavra não for descoberta, o perguntador seguinte será sorteado ao acaso.

Existe uma variante deste jogo: consiste em designar um jogador que, afastado dos outros, vai escrever uma palavra, escolhida por ele, numa folha de papel. Esta folha deverá ser dobrada cuidadosamente e colocada em cima de uma mesa. Em seguida, o jogador responderá às perguntas feitas pelo grupo até que a palavra escolhida seja pronunciada por um dos perguntadores.



VISÃO E PREVISÃO

... Esta é, sem dúvida, a arte de Maga Patalójika. E ela decidiu, num gesto de grande magnanimidade, revelar alguns de seus segredos aos Escoteiros-mirins. Mas, com uma condição: jamais falar dos seus truques “patalójikos” em altas vozes, pois isso poderia arruinar a sua fama de bruxa, duramente conquistada.





O JOGO DE PACIÊNCIA DO MAGO MERLIN

Pegue um jogo de 52 cartas e retire todos os 8, 9 e 10. Embaralhe bem. Corte. Atenção: o ás vale 1 ponto, o rei 4, a dama 3, o valete 2, as outras cartas valem o próprio valor indicado. Faça 2 fileiras paralelas, cada uma com 4 cartas fechadas. Em cima de cada carta, abra uma que você pega do baralho. Toda vez que o total de 2 cartas so-

mar exatamente 8, separe e substitua por 2 outras. Depois da primeira rodada, não é mais obrigatório seguir uma ordem certa e se, por exemplo, você tirar um 3 do jogo e, por acaso, tiver um 5 sobre a mesa, pode combinar as 2 cartas para somar "8". As figuras de uma mesma cor — rei, dama, valete — podem ser separadas de três em três — embora o total de pontos valha 9 — com a condição de que todas estejam no mesmo monte.

O DETETOR INFALÍVEL

Peça a um voluntário para escrever um número de quatro algarismos escolhidos ao acaso, contanto que não seja um número com algarismos repetidos, como 1111, 2222, 3333, etc. Começa, então, o trabalho de detecção.

1.º — Convide o interessado a escrever os algarismos em ordem diferente. Exemplo: se ele havia escolhido 9937, deve escrever 9739 ou ainda 9379.

2.º — Peça que subtraia o menor número do maior: $(9937 - 9739 = 198)$.

3.º — Diga que some cada um dos algarismos do número obtido, de modo a conservar apenas um $(1 + 9 = 18, 1 + 8 = 9)$.

4.º — Peça que acrescente 7 a esse total: $(9 + 7 = 16)$.

5.º — Diga que acrescente a esse número os dois últimos algarismos de seu ano de nascimento. (Supondo-se que a pessoa nasceu em 1963, isso dará $63 + 16 = 79$.) Peça-lhe para anunciar o total obtido.

6.º — Subtraia 16 desse número. Agora, você pode dizer que seu amigo tem 12 anos, pois $79 - 16 = 63$ e nós estamos em 1975!

Na verdade, todas essas operações complicadinhas só servem para criar confusão, já que, afinal, é o próprio voluntário que dá sua data de nascimento. Quaisquer que sejam os quatro algarismos escolhidos, a inversão e a subtração do menor ao maior, depois a adição dos algarismos compondo a diferença, o resultado será sempre 9. (Divirta-se fazendo esta operação e você vai ver que gozado!) Enquanto sua "vítima" se cansa, lápis na mão, você aguarda pacientemente que ela lhe dê o total final, ao qual basta subtrair 16 para obter o resultado desejado. É importante a rapidez com que você apresentar este jogo, pois isso vai ajudar a impressionar a assistência.

Aqui está outra forma de proceder: peça para outro amigo escrever a idade dele num papel e acrescentar a esse total a idade que terá no ano seguinte. Exemplo: 12 anos + 13 = 25. Mande multiplicar por 5 ($25 \times 5 = 125$). Ele adiciona, ainda, o último algarismo de seu ano de nascimento ($125 + 3 = 128$). Mande-o dizer, em voz alta, esse total e subtraia 5 ($128 - 5 = 123$). Você obterá um número de três algarismos, os dois primeiros representando a idade do seu amigo (12) e o último, o ano de nascimento na década.

A CAÇA AO REI

Aqui está, para os dias de chuva, ou quando você estiver sozinho, um jogo de paciência bem divertido.

Pegue um baralho de 52 cartas, devidamente embaralhadas. Corte. Faça 2 fileiras de 6 montes (ou seja, 12) contendo 4 cartas cada um, fechadas sobre a mesa. Cada monte corresponde a uma carta por ordem de valor decrescente. Ou seja: o primeiro maço da fileira de cima à esquerda corresponde ao ás (vale 1 ponto), o seguinte para o 2, depois o 3, e assim por diante, até o valete (11) e a dama (12). Falta o monte do rei (que neste jogo vale 13 pontos). É exatamente esse que você vai caçar.

Vire a primeira das 4 cartas que você tem na mão e coloque, **ABERTA**, sobre o primeiro monte se for um ás, sobre o segundo se for um 2, e por aí afora. Agora, vire a carta que está em cima desse maço e coloque debaixo do monte que agrupa as cartas representando o número de pontos correspondentes. E assim vai até você descobrir um rei. Este rei irá constituir a primeira carta do monte que falta — o das cartas valendo 13

pontos. Vire este rei e continue jogando com as cartas que estão na sua mão até que todas as cartas estejam viradas e as 4, que estavam de início na sua mão, estejam baixadas e você tenha um 13.º monte com seus 4 reis. Neste caso, você ganhou. Do contrário, comece tudo de novo! (Jogo de **paciência** é assim!)

SUBTRAÇÃO FORA DE SÉRIE

Esta subtração é fora de série. Siga as instruções e verá por quê!

1.º — Inscreva num pedaço de papel um número qualquer, de 1 a 50. (23, por exemplo.) Dobre o papel e peça a um amigo para colocar no bolso, sem olhar.

2.º — Depois, peça a ele para escrever num outro pedaço de papel um número entre 50 e 100 (exemplo: 86), sem você ver.

3.º — Diminua de 99 o número que você escolheu e



peça a seu amigo para somar este resultado ao número dele. Exemplo: $99 - 23 = 76$; $86 + 76 = 162$.

4.º — Agora, diga a seu amigo para tirar o primeiro algarismo do total que obteve e somar a esse total: $62 + 1 = 63$.

5.º — Finalmente, peça que subtraia este último número daquele que ele tinha mar-

cado no pedaço de papel **dele** ($86 - 63 = 23$).

Agora, ele tira o pedaço de papel que está no seu bolso (não no dele, no **seu**). Muito espantado, vai ler 23!!!

Não é mesmo uma subtração fora de série? E sabe qual é todo o segredo deste truque? A sua capacidade de memorizar algarismos e números. Pratique bem este número que o resultado vale a pena!



NÚMEROS TRAIÇOEIROS

Você quer ganhar uma aposta fácil, fácil? Comece por escolher um amigo... (uma "vítima", seria a palavra exata), e diga assim:

"Vou dizer depressa — bem depressa — uma relação de números. Por sua vez, você deverá dizer, também rapidamente, o número que vem em seguida. Exemplo: 10... 11, 23... 24. E aposto que você vai acabar se enga-

nando!!"

Seu amigo vai topar a aposta, certo de vencer. Isto porque ele desconhece que existem números que podem ser traiçoeiros como: 4099. Agora, basta você inventar uma sequência de números e introduzir 4099 no meio. Por exemplo: 66, 12, 123, 7, 315, 212 e 4099... Diga estes números rapidamente e você verá como o seu amigo, depois de você ter anun-

ciado 4099, responderá... 5000 e não 4100! Especialmente — mas não conte a ninguém — se você for bastante hábil para falar bem rápido QUATRO MIL... EEE... NOVENTA E NOVE!

OS DADOS INCRÍVEIS

Os dados se prestam a uma série de jogos divertidos. Eles permitem tantas combinações, que é o caso de dizer: se eles não existissem, deveriam ser inventados! Depois **deste** jogo, então, ninguém mais vai ter coragem de jogar dados com você! Bem, no mínimo vão pensar que você é algum parente da Maga Patalójika!...

1.º — Peça a um amigo para jogar dois dados — sem você ver a operação — sobre a mesa e anotar o número mais alto que obtiver. Se fizer 4 e 3, por exemplo, ele vai anotar 4.

2.º — Peça que multiplique esse número por 2 e some com 1 ($4 \times 2 = 8 + 1 = 9$).

3.º — Diga que multiplique esse total por 5 ($9 \times 5 = 45$).

4.º — Peça que some os pontos do segundo dado a este número ($45 + 3 = 48$), e anuncie o resultado.

Agora é você, o mágico, quem joga. Subtraia 5 do total anunciado, obtendo assim o número de pontos indicado em cada dado, ou seja: $48 - 5 = 43$. Isto é, 4 e 3! Depois dessa, você será respeitosamente conhecido como o **mágico**!

A MÃO SEM MISTÉRIO

Peça a um companheiro para pôr numa mão uma moeda de 5 centavos e na outra uma de 10 — sem você saber em que mão está cada moeda. Peça que ele multiplique por 4, 6, ou 8 — conforme você preferir — o valor da moeda da mão direita, e por 3, 5, ou 7 — ainda de acordo com sua preferência — o valor da moeda da mão esquerda. Some, então, os dois resultados e indique o total. Se esse total for um número par, a moeda de 5 centavos se acha na mão direita; se for ímpar, está na mão esquerda. E quem não for mágico que entenda!

CADA VEZ MAIS BAMBA: ESTA É A LEI DO MÁGICO!

O Escoteiro-mirim, que deseja ser um ás da magia, deve fazer três coisas: desenvolver ao máximo sua imaginação, desenvolver ao máximo sua habilidade manual e praticar, praticar, praticar. E é praticando que ele consegue ficar com “mãos mais rápidas que a vista”, e é botando a “cuca” pra funcionar que ele desenvolve sua imaginação.

Entre um número e outro de magia, por exemplo, ele deve demonstrar sua destreza ao manipular um baralho ou uma cartola. Ai, o pessoal vai ver que ele é mágico mesmo, e não simplesmente alguém que decorou uns truquezinhos. E agora, prepare-se para conhecer estas mágicas secretíssimas!

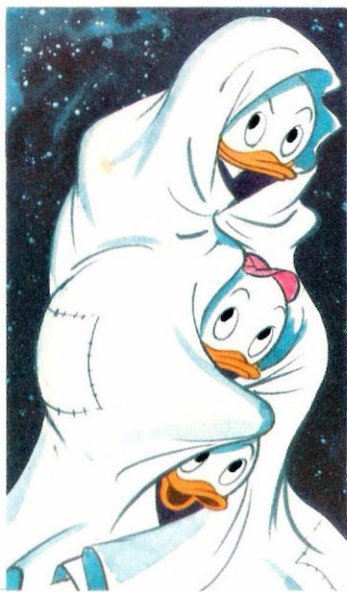


OS FÓSFOROS FANTASMAS

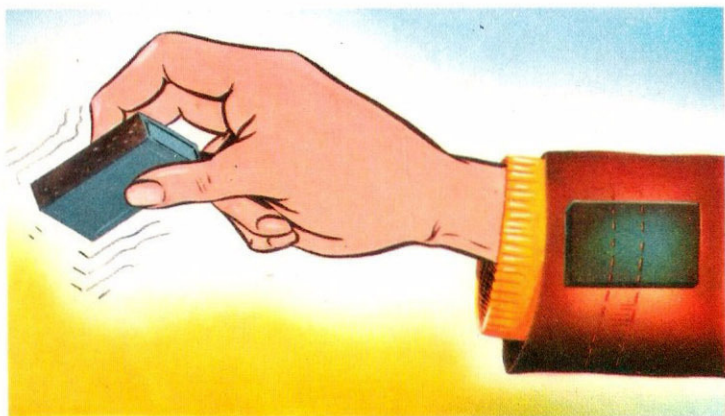
Pegue quatro caixas de fósforos. Esvazie e deposite no interior de uma delas alguns botões pequenos. A caixa com os botões vai ficar presa ao seu punho por um elástico escondido na manga do seu paletó.

Agora, pegue com uma mão as três caixas vazias e agite. Todos vão acreditar que, pelo menos, uma delas contém fósforos. A seguir, você pede que cada um, por vez, escolha uma das caixas, e você abre mostrando que está vazia. Sendo que um ligeiro movimento do braço vai fazer com que todos continuem pensando que os fósforos se encontram numa das duas outras caixas! . . .

Recomendação útil: em hi-



pótese alguma, aceite ficar sem mais de uma caixa vazia de cada vez. Senão . . . já viu o vexame, não é? (Eles descobrem o truque!)

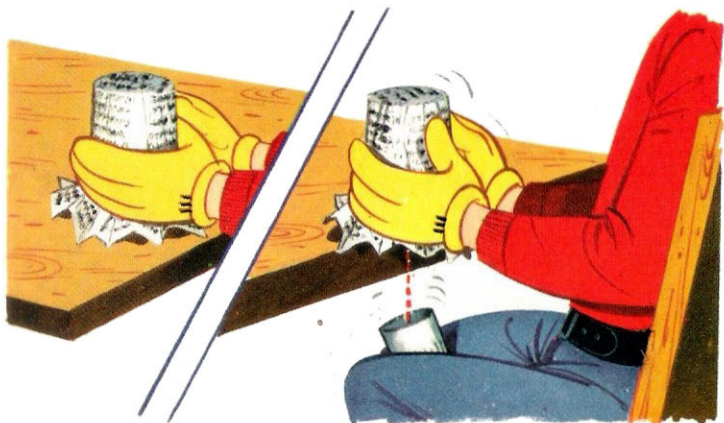


O COPO QUE DERRETE

Este é um número que **não deve** ser executado com um copo caro: a dona da casa é capaz de ter um chilique ao ver um de seus preciosos copos "sumirem do mapa" depois do tratamento que você vai aplicar. Pegue um copo comum e coloque-o de boca para cima sobre a mesa. Cubra-o cuidadosamente com um papel bem resistente — várias folhas de jornal também servem — e pressione cautelosamente, de maneira que o papel se encaixe bem no

contorno. Agora, dê batidas iguais na parte de cima do papel com uma régua ou a palma da mão, à medida que você desloca o copo, com a outra mão, sobre a mesa. Finalmente, dê uma pancadinha mais forte, de modo que o papel seja esmagado implacavelmente. O quê? Um copo pulverizado? Qual o quê! Não há mais nada debaixo do papel! Isto porque, com um pouco de treino, você vai conseguir, como indica a ilustração, prender o copo entre as coxas!

Mas, aqui vai um conselho: enquanto você não estiver bem treinado, vá praticando com uma sineta ou latinha... que não quebram!



OS TRUQUES DO TIO PATINHAS (COM MOEDAS, É CLARO!)

Economize algumas moedas de sua mesada. Sim, de fato, isso é duro nos dias que correm . . . Mas faça de conta que você é o Tio Patinhas e pronto!

Ponha três moedas sobre a mesa: duas de 1 cruzeiro e uma de 50 centavos, de modo que a moeda de 50 centavos se encontre na mesma linha das outras, mas no meio delas. Peça a alguém que, sem tocar, faça a moeda de 1 cruzeiro da direita se tornar a moeda do centro da fileira!

Talvez você tope com al-

guém esperto que perceba a coisa e banque o desmancha-prazeres. Mas a maioria dos voluntários vai ficar atenta para a moeda da direita, sem descobrir a solução que, no entanto, é muito simples. Basta que você desloque a moeda de 1 cruzeiro da **ESQUERDA**, colocando-a atrás da moeda da direita; assim, esta fica sendo a moeda do meio!

E aqui está outro número que também pode fazer muito sucesso, contanto que você tome alguns cuidados. Pegue um copo comum, de preferência grosso. Um bom papel de carta — que é mais resistente — serve, ao contrário do papel-jornal, que é muito fraco

para agüentar o peso. Coloque sobre o copo uma folha de papel recortada para cobrir a abertura sem ultrapassar exageradamente o contorno. Agora, coloque uma moeda de 5 centavos — ou de 10 — no meio do papel e peça a alguém para fazer a moeda cair no copo. Mas não é permitido tocar no papel, na moeda ou no próprio copo!

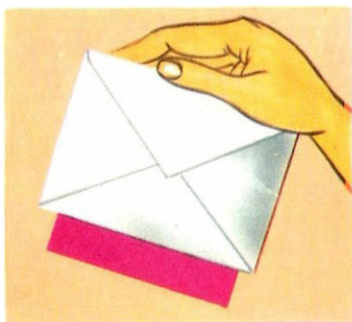
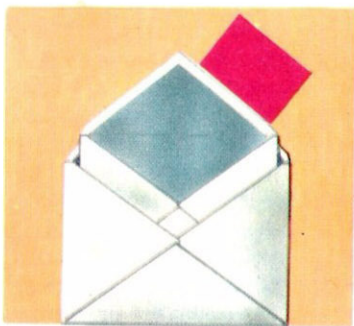
É difícil? Nada disso! Quando todo mundo tiver — em vão — quebrado a cabeça, você acende um fósforo e queima o papel: o resultado não falha! Porém, tome cuidado para não ter que chamar os bombeiros. Por medida de precaução, é melhor organizar este truque na pia, por exemplo.



O ENVELOPE MÁGICO

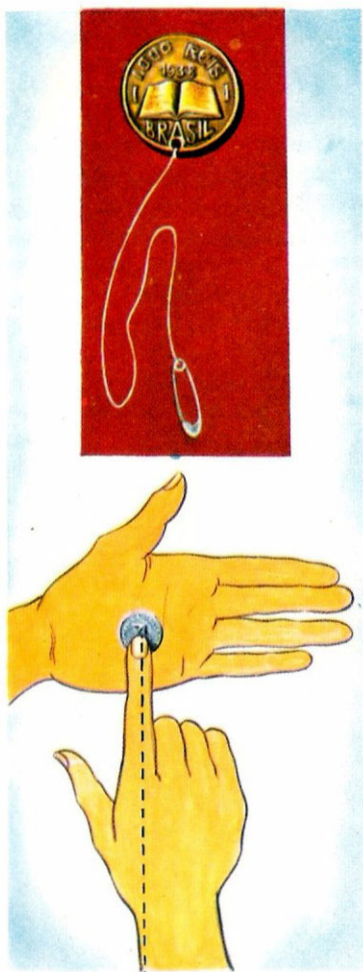
Arranje dois envelopes; um deles ligeiramente menor que o outro, de forma a poder inseri-lo no maior, sem dobrar e sem deixar muito espaço livre. Distribua entre os assistentes pedaços de papel colorido do tamanho de notas de dinheiro. Coloque um destes papéis entre esses dois envelopes e cole cuidadosamente a borda do envelope maior sobre as costas da borda do envelope menor. Chegado o momento, exiba seu envelope e peça a alguém pra dar um dos pedaços que você distribuiu. Dobre e rasgue em dois pedaços, na frente de todos. Coloque os dois pedaços no envelope, deslizando-os, e cole bem. Pegue um corta-papel e introduza a ponta da lâmina no minúsculo espaço que você teve o cuidado de deixar, entre a extremidade do primeiro envelope e o segundo. Rasgue sem hesitar: ninguém vai perceber que, na realidade, você está rasgando o envelope GRANDE e não o menor. Com o envelope aberto, retire triunfalmente o pedaço inteiro de papel, que você colocou em segredo. Alguém vai dizer que o papel

rasgado em dois se encontra no interior do envelope. Sem hesitar, abra o envelope grande: está vazio.



A MOEDA ACROBÁTICA

Um Escoteiro-mirim digno desse nome sabe como fazer um furinho na borda extrema de uma velha moeda — um círculo de metal também serve. Isto feito, passe nesse buraco um elástico de 20 cm de comprimento mais ou menos: o pequeno nó dado na ponta do elástico vai impedir que escape. Prenda a outra ponta na argola de um alfinete de segurança. Agora, prenda este alfinete dentro da manga do seu paletó ou blusão, de modo que a moeda se encontre, quando você esticar o braço, ao longo do corpo, a 2 cm da orla da manga. Enquanto você diz uma fórmula mágica, pode finalmente tirar a moeda do esconderijo a fim de mostrar a todos, segurando-a entre o polegar e o dedo indicador. Tome cuidado para virar a mão sem o elástico aparecer. Solte os dedos: a moeda desaparece. Faça de conta que está procurando nos bolsos... e faça a moeda reaparecer prendendo-a na palma da mão, como indica a ilustração — o elástico permanecendo sempre invisível. Largue, e a moeda vai desaparecer de novo!



Atenção: não repita este truque depois que a turma aplaudir: algum "amigo-da-onça" pode pedir que você faça o truque com uma moeda qualquer, e aí você cai do cavalo... Lembre-se: um mágico de verdade precisa ser "vivo"!

A MOEDA PASSEADEIRA

Os números de mágica — também chamados de **ilusionismo** — que parecem ser os mais complicados, são frequentemente os mais simples. Como este, por exemplo, que deve ser executado sobre uma mesa coberta por uma toalha de mesa de algodão. Coloque uma moeda de 5 ou 10 centavos em cima da mesa. De cada lado da moeda e, a alguma

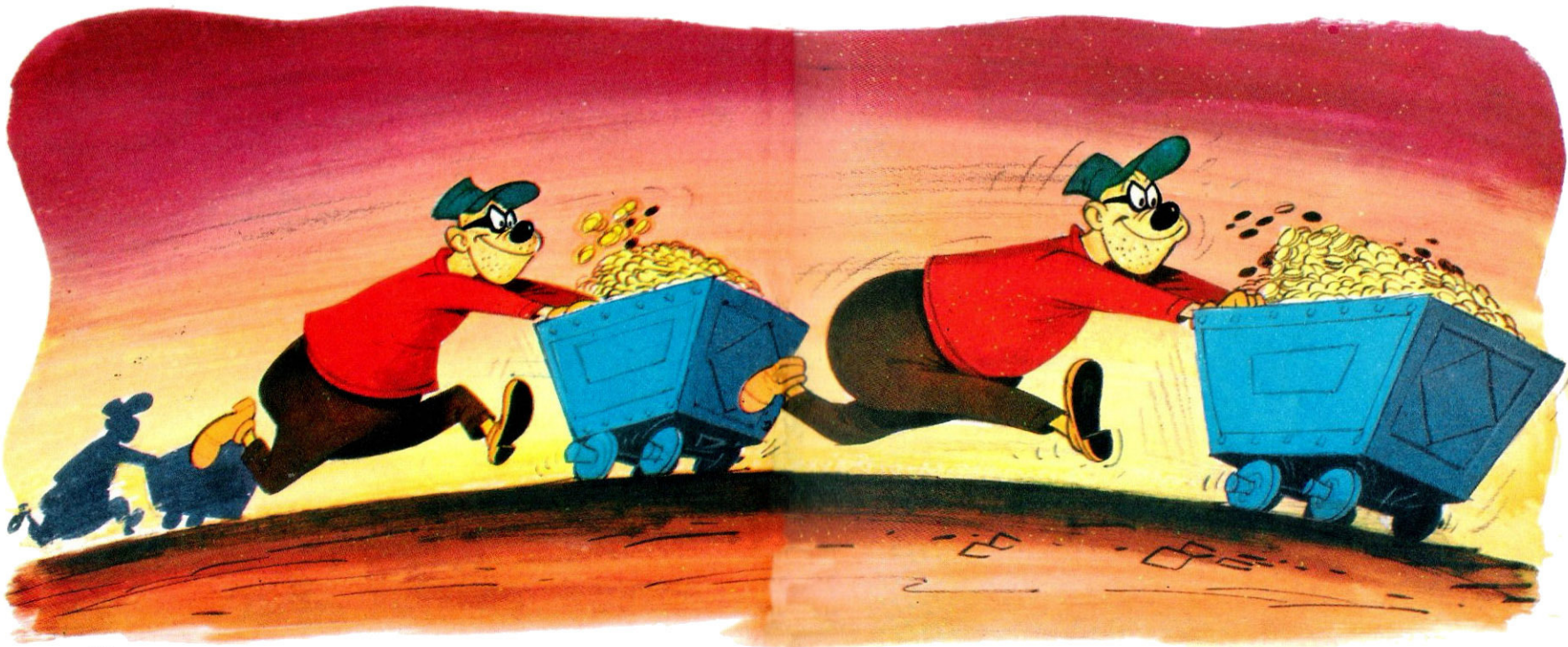
distância, ponha duas moedas de 1 cruzeiro. Depois, **apóie um copo, virado de boca para baixo, sobre as moedas de 1 cruzeiro.** Agora, **peça a alguém que retire a moeda de 5 (ou 10) centavos sem tocar em nenhuma moeda, nem no copo.** Difícil? Fácil!

Esfregue as pontas dos dedos indicador e médio, sem parar, fazendo pressão sobre a toalha perto do copo. Este movimento contínuo e ritmado, esticando a toalha, fará com que a moeda saia de baixo do copo!

O FURA-PENSAMENTOS

Dê a alguém duas moedas — uma de 5 centavos e uma outra de 10 centavos — para escondê-las, uma em cada mão, sem você saber em que mão se encontra cada moeda. Agora, diga que você está pronto para ler o pensamento dele. Peça que multiplique por 17 o valor da moeda que ele retém na mão direita e acene **sim** com a cabeça — sem anunciar o resultado — tão logo ele o

obtenha. Peça que ele repita a operação para a mão esquerda e observe bem sua “vítima”. Você vai saber imediatamente em que mão se encontra a moeda de 5 centavos: é a moeda para a qual a multiplicação mental terá levado mais tempo para ser realizada. Para melhor controlar os efeitos, conte “a última” do Tio Patinhas ou diga, nesse meio tempo, alguma fórmula mágica: assim, o seu sucesso fica ainda mais garantido!



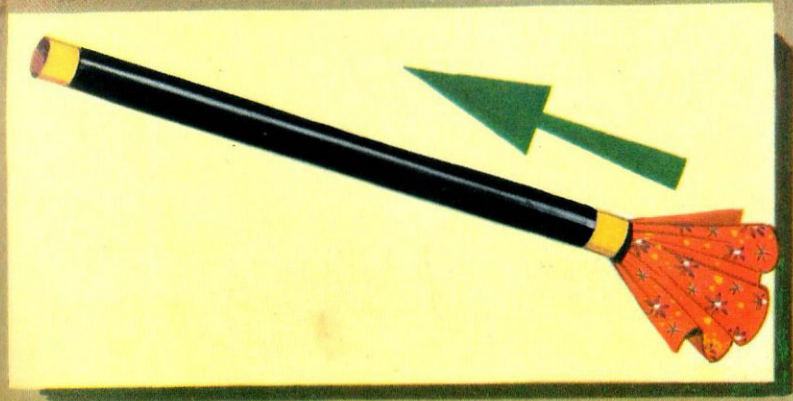
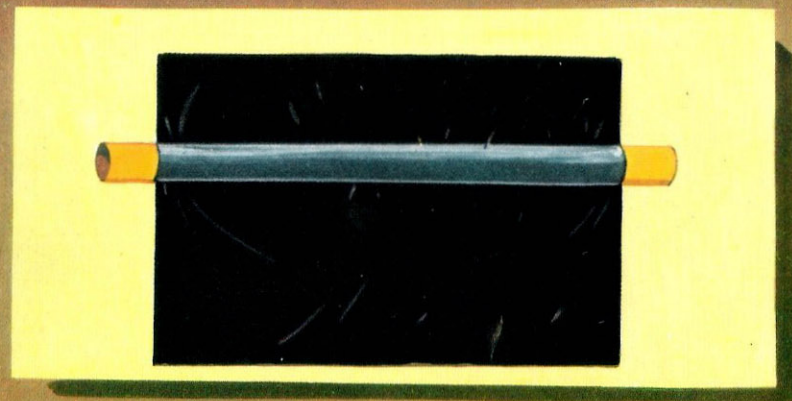
A VARA MÁGICA

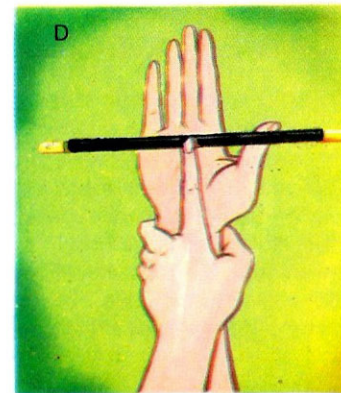
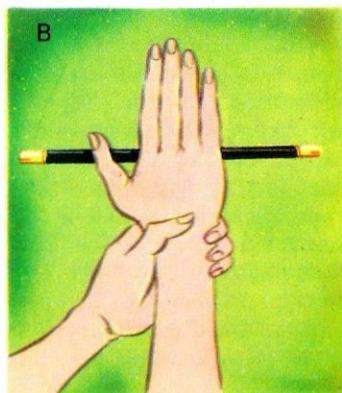
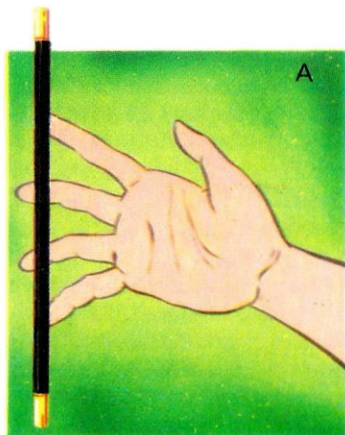
Mágico que se preza tem que ter uma vara mágica. Para confeccionar esta vara, cubra com um papel preto brilhante, mas não muito grosso, uma vara de madeira e cole cuidadosamente. Agora, encape as duas extremidades desta vara com um anel de papel dourado ou branco, largo —

também brilhante. Com o papel preto, fabrique uma segunda vara idêntica à primeira. Isto não é difícil: use a primeira vara de madeira como molde. Agora, você tem duas varas, uma de madeira maciça e a outra oca. Você pode esconder, por exemplo, um lencinho ou uma bolsinha em tecido

leve. Quando chegar o momento, apareça com a vara falsa — a verdadeira estando escondida no seu casaco, por exemplo. Enrole numa página de jornal, enquanto você pronuncia qualquer fórmula mágica. Dobre e amasse a página de jornal, e desamasse em seguida. Enquanto, com uma mão, você segura atrás da página a falsa vara, extraia o lenço

com a outra. Agora, faça uma bola com a folha de jornal — contendo ainda a falsa vara de papel. Pronuncie outra fórmula e, com um gesto ligeiro — tendo treinado antes — recupere a outra vara — a verdadeira — ao mesmo tempo em que você se livra da bola de papel. O efeito será irresistível, se você tiver tido o cuidado de preparar bem o número.





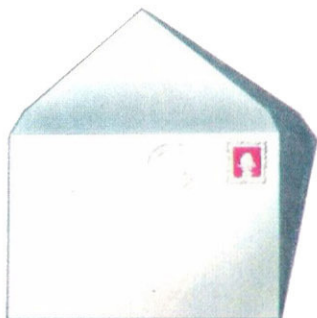
A VARA ANTIGRAVIDADE

Com um pouco de treino, você vai poder segurar sua vara quase na vertical sem que ela caia de sua mão, aparentemente bem aberta. Como diria o Pateta, “aí tem coisa, sem dúvida”. Aqui está: faça com que a vara fique **apoiada** nas falanges do médio e do anular enquanto, com as extremidades do indicador e do mínimo, você **empurra** a vara (fig. A). Quanto ao fato de fazer crer que a vara pode se manter sozinha, como indica a fig. B, nada mais fácil. Segure seu pulso com firmeza “para evitar vibrações” (fig. C), deixando o público ver só o que mostra a fig. B. Enquanto isso, seu indicador vai manter a vara presa, como na fig. D.



O OLHAR FURA-ENVELOPE

Pegue um envelope timbrado e cinco folhas de papel, de cores diferentes, porém recortadas nas dimensões de um envelope. Peça a alguém para colocar dentro do envelope uma fo-



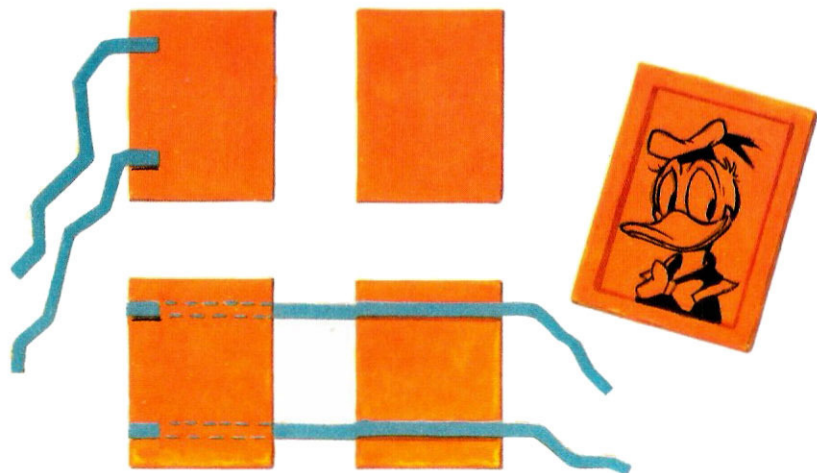
A CARTEIRA ENFEITIÇADA

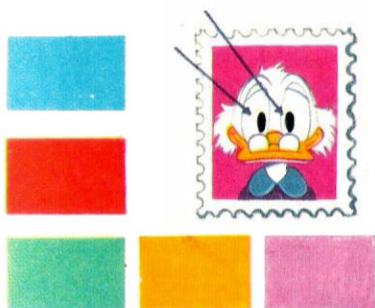
Abra esta carteira e coloque uma foto. Feche e depois abra: o conteúdo aparece agora retido por duas tiras transversais. Feche a carteira, abra de novo e... surpresa: a foto está

agora retida por duas tiras diagonais.

Você faz a carteira enfeitiçada assim:

Pegue dois retângulos de cartolina dura, de 15 cm por 10, um pouco de cola e duas alturas de fita. Agora, pratique como indicam nossas ilustrações, da esquerda à di-

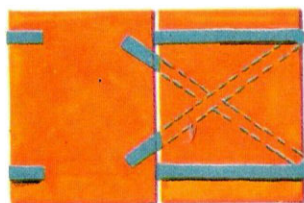
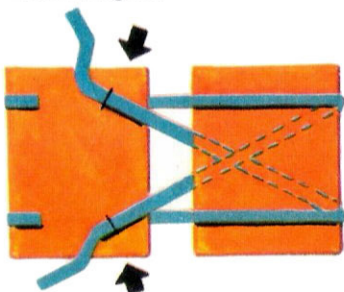
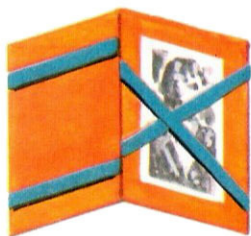




lha de papel colorida enquanto você estiver de costas, e esconder as folhas restantes. Vire-se, olhe o envelope e diga, com voz tranquila, a cor da folha de papel que ele contém. É difícil? Não, se você tiver feito antes, com um alfinete, dois furos minúsculos que vão permitir ao seu olhar atento identificar cada cor.

reita. As duas fitas saem da parte superior da cartolina da esquerda, passam **debaixo** desta cartolina (passagem indicada em pontilhado), tornam a sair sobre a cartolina da direita, contornando-a, entrecruzam-se no verso e terminam na parte inferior da cartolina da es-

querda. Estique bem — mas não excessivamente — as tiras. Deixe 1 cm de espaço entre as duas cartolinas estendidas, antes de colar firmemente as extremidades das tiras em seus pontos de atar. O truque está feito... Só falta você surpreender seus amigos!



A AREIA ANTI-ÁGUA

Coloque areia numa tigela com água, despeje a água e depois derrame a areia num prato ou num pires: a areia está **INTEIRAMENTE SECA**. Por quê?

Aqui está a explicação desta pequena maravilha, mas peça a um adulto para ajudar você. Coloque numa panela

velha dois punhados de areia e um pedaço de 5 cm de vela comum branca. Esquente a fogo baixo, mexendo até derreter a vela. Deixe esfriar completamente, depois esmigalhe bem o produto obtido: vai sempre parecer areia, porém, completamente refratário a água!





FAÇA DESAPARECER A TINTA

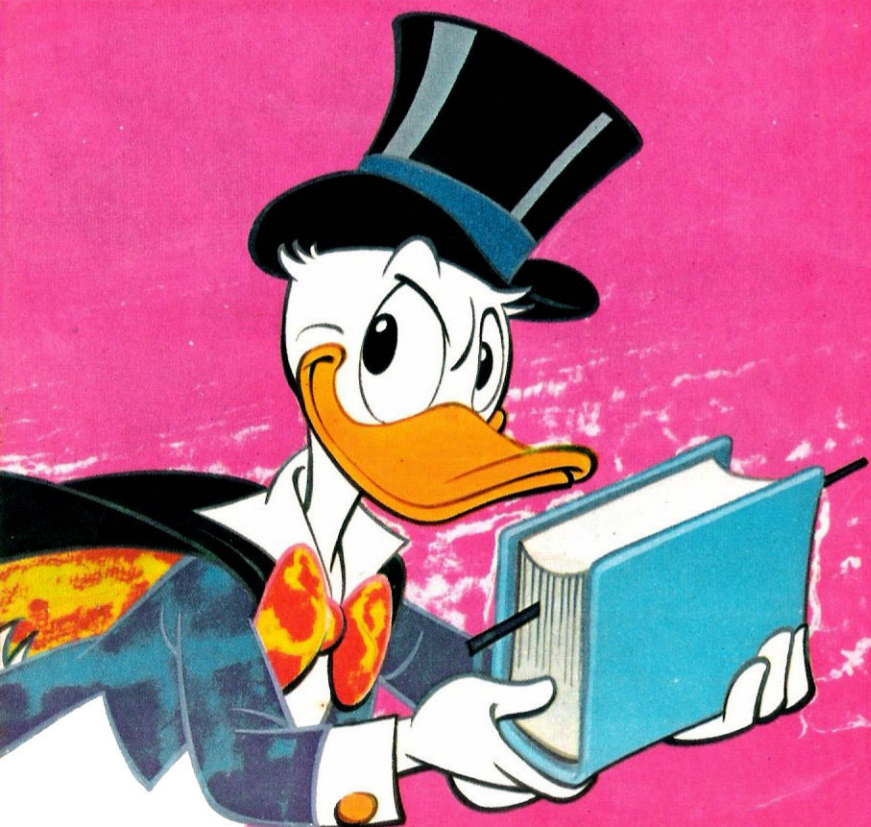
Na parte interna de uma redoma de vidro, aplique, cuidadosamente, um pedaço de plástico preto. Na borda superior do plástico, passe um fio de náilon, que você deixará dependurado do lado de fora com um pequeno nó. Coloque água até a extremidade do plástico. Ponha um peixinho vermelho dentro. Cubra tudo com um grande lenço, vermelho

de preferência. Retire depressa o lenço: a redoma parece estar cheia de tinta. Em seguida, cubra de novo com o lenço. Diga Abrakadabra e pegue o nó que se encontra na ponta do fio de náilon e segure juntamente com o lenço. Agora, tire rapidamente o lenço: aos olhos espantados da platéia vai aparecer seu peixe na mais pura das águas!

O MÁGICO E A PÁGINA

Pegue um dicionário volumoso e dois palitos de dente. Introduza um palito entre duas páginas do livro, anotando (sem ninguém ver) a numeração. Vire o livro na sua direção de modo a esconder o palito. Peça a um espectador que introduza o outro palito entre as páginas do livro. Enquanto você passa uma conversa, vire-se e,

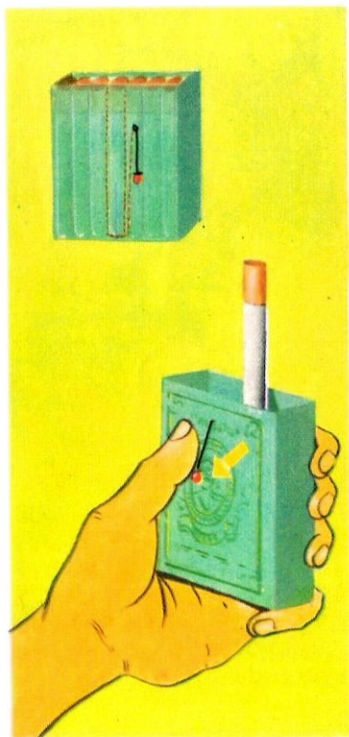
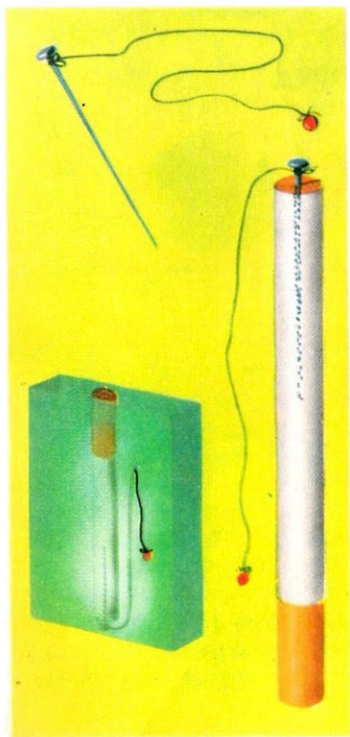
nesse meio tempo, com um gesto rápido, empurre para dentro do livro o palito fincado pelo espectador. Agora, dê o dicionário a um outro espectador e diga-lhe que abra na página indicada pelo palito — o seu, é claro. Anuncie o número da página em questão. O efeito vai ser melhor se você citar alguns trechos da página . . .

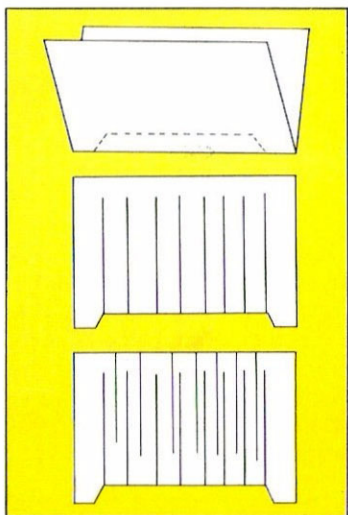


O CIGARRO ENCANTADO

Pegue um maço de cigarros contendo dez cigarros, um alfinete, um pedaço de linha e uma pequena pérola falsa — que seja, o quanto possível, da mesma cor do maço. Prenda a linha firmemente debaixo da cabeça do alfinete e introduza o alfinete num cigarro, no sentido do comprimento. Passe a outra extremidade da linha num buraquinho feito a três quartos de altura do maço, enfie na pérola e

dê um nó firme. Coloque o cigarro no meio dos outros, no maço. Quando você oferecer um cigarro a um fumante, você vai fazê-lo surgir do maço, como por encantamento, tirando simplesmente a pequena pérola com um dedo dobrado. A pessoa que receber o cigarro não vai descobrir o mecanismo, porque não fará praticamente nenhum esforço para arrancar o cigarro do alfinete que o fez aparecer...



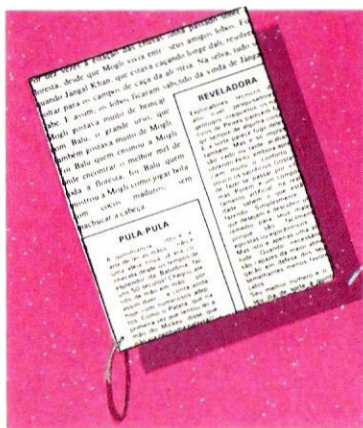


O ARCO ENCANTADO

Passar através de um cartão-postal? Para um Escoteiro-mirim, isso é uma brincadeira. Mesmo assim, o mágico amador deve preparar bem a coisa. Mas não é difícil.

Recorte o cartão exatamente como indica a ilustração ao lado . . . Desdobre . . . e passe em volta do corpo do espectador que duvidou! Assim, ele vai aprender a levar a sério seus dons de ilusionista!

MAGNETISMO



Pegue uma folha de jornal, amasse fazendo uma bola, e depois coloque em cima de uma tábua, em equilíbrio, sobre uma mesa e uma cadeira (ver nosso de-

senho). Faça alguns passes magnéticos por cima do papel amassado, dê um pontapé na cadeira. A tábua cai, mas a bola de jornal permanece a uma certa distância de sua

mão! O segredo? Antes da apresentação de seu número, você colou uma argola de nailon muito fino ao jornal e amassou de modo a deixar a argola para cima. E seus passes magnéticos? Isto era um pretexto para enfiar o dedo na argola.



ÁGUA PATALÓJKA

É um fenômeno físico apenas, mas deixa todos boquiabertos e se transforma num número de magia pura ao se acrescentarem umas mágicas. Aposte que você é capaz de virar um copo cheio de água sem perder uma gota do líquido. O segredo deste número Perde-se na noite dos tempos! Encha o copo até a borda.

Coloque em cima uma folha de papel ligeiramente grossa — não use papel-jornal! Coloque uma mão sobre o copo, que você segura com a outra, e vire de cima para baixo: a folha de papel permanecerá colada na borda do copo e nenhuma gota vai escapar.

Você vai ter sucesso com este número se treinar uma ou duas vezes sozinho, antes de se expor a uma demonstração em público...



OS METRALHAS ESCAPAM DE UMA BOA

Pegue 7 ervilhas secas. Coloque 5 sobre a mesa diante de você, e mostre ostensivamente que está guardando 2: uma em cada mão. Estas 2 representam dois Metralhas — incorrigíveis especialistas em roubo. Quanto às outras 5 ervilhas colocadas em cima da mesa, faz de conta que são cinco sacos de moedas de ouro do Tio Patinhas. Tendo esclarecido estes detalhes, você pode explicar:

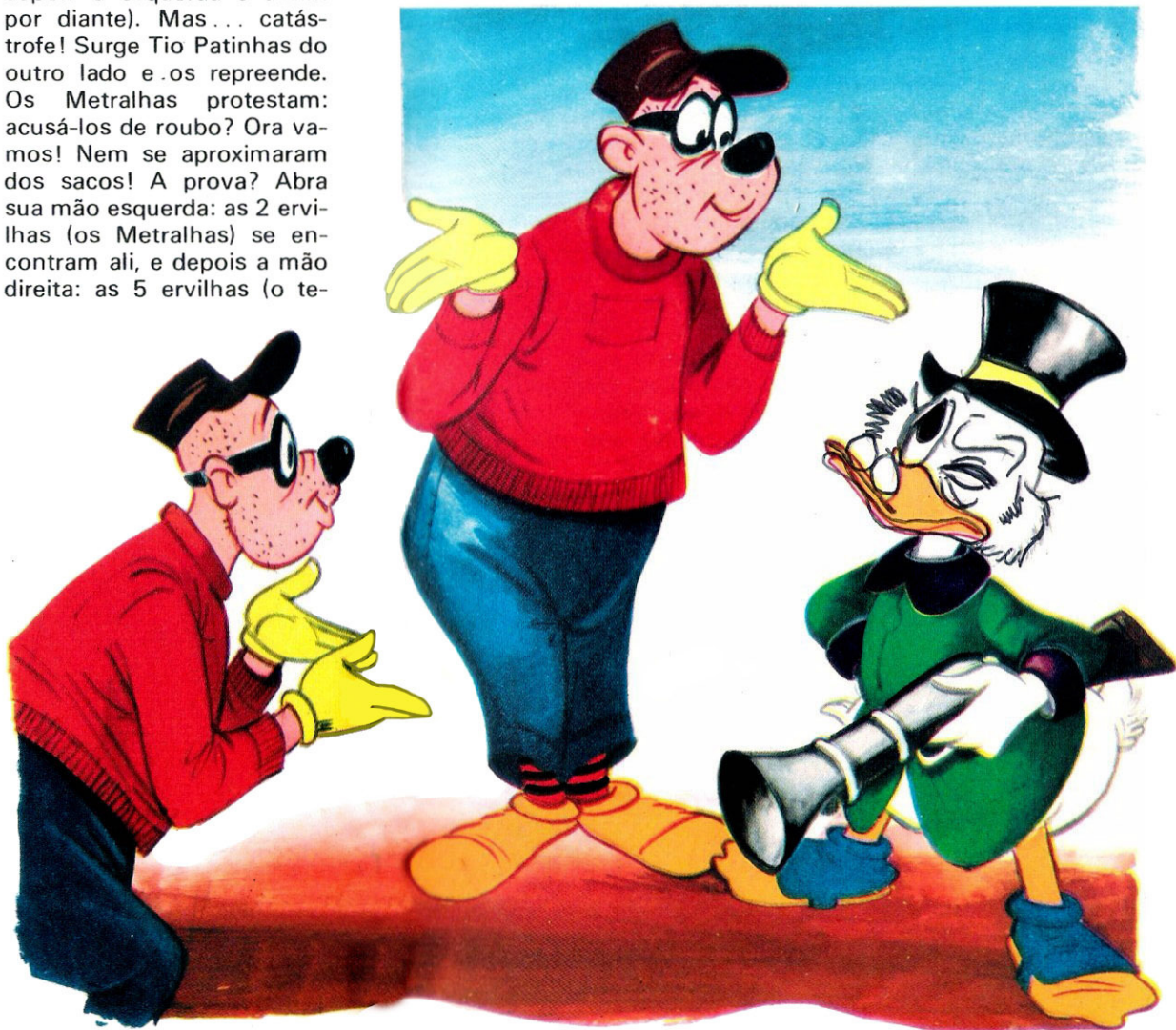
● Dois Metralhas (mostre 2 ervilhas, uma em cada mão) passeando vêm, de repente, os cinco sacos de ouro e decidem roubá-los. Mas eles são pesados. Então, pegam um de cada vez (sua mão direita pega 1 ervilha, depois a esquerda e assim por diante, alternadamente). Os dois malandros tinham terminado quando avistam Tio Patinhas. Reciosos, livram-se do espólio o mais depressa possível (sua mão esquerda se livra de 1 ervilha, depois a direita e assim por diante, até que as 5 ervilhas se encontrem de novo sobre a mesa).

Mas, era alarme falso: Tio Patinhas se afasta sem ter visto nada. Imagine a alegria deles! Retomam, então, a operação interrompida (sua

mão direita pega 1 ervilha, depois a esquerda e assim por diante). Mas... catástrofe! Surge Tio Patinhas do outro lado e os repreende. Os Metralhas protestam: acusá-los de roubo? Ora vamos! Nem se aproximaram dos sacos! A prova? Abra sua mão esquerda: as 2 ervilhas (os Metralhas) se encontram ali, e depois a mão direita: as 5 ervilhas (o te-

souro de Tio Patinhas) estão bem ali! O único "truque" — pois existe um — consiste em começar **SEMPRE** com

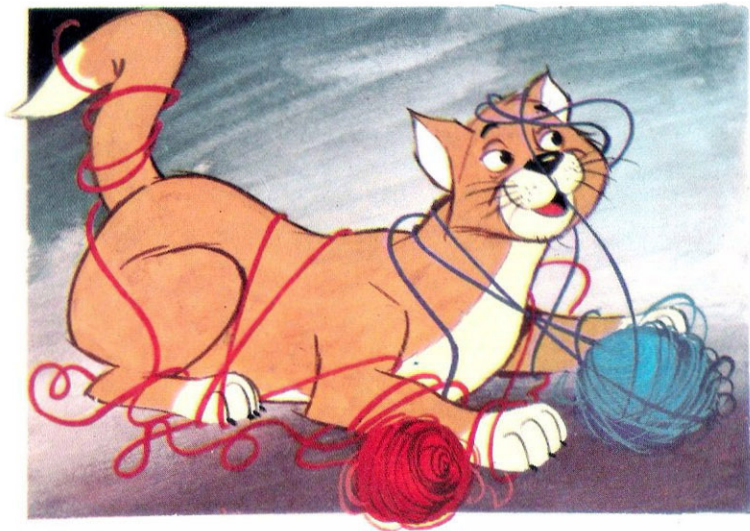
a mão direita. No fim da história — e para a surpresa do público — a mão direita terá sempre 5 ervilhas.



O BARBANTE INTERMINÁVEL

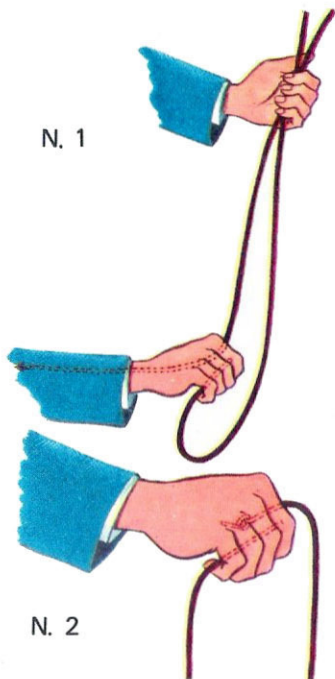
Pegue 6 m de barbante comum — nem muito grosso nem muito fino — e faça duas alturas, uma de 5 m e a outra de 1 m. Faça um nó na ponta do pedaço mais comprido e enrole com cuidado (comece pelo nó) no bolso interno direito de seu casaco. Passe a outra ponta na manga direita para que alcance sua mão e você possa segurá-la, disfarçadamente, entre o polegar e o indicador. Agora, pegue, entre o polegar e o indicador da mão esquerda, o outro pedaço de barbante — o

mais curto — e mostre bem ao público. Sua mão direita pega agora a ponta do barbante curto — o que fica pendurado — trazendo-a em direção à mão esquerda, que faz de conta que vai pegar (fig. 1). Na verdade, isto não ocorre. O que ela apanha é o pedaço de barbante comprido, preso na mão direita. É a mão direita que pega a ponta do barbante curto, segurando-a firmemente (fig. 2) enquanto a esquerda continua puxando e extrai, misteriosamente, o barbante que forma, agora, um grande anel. Quando o nó, saindo de seu bolso, chegar à sua mão direita, segure firme do mesmo jeito que reteve o outro barbante.



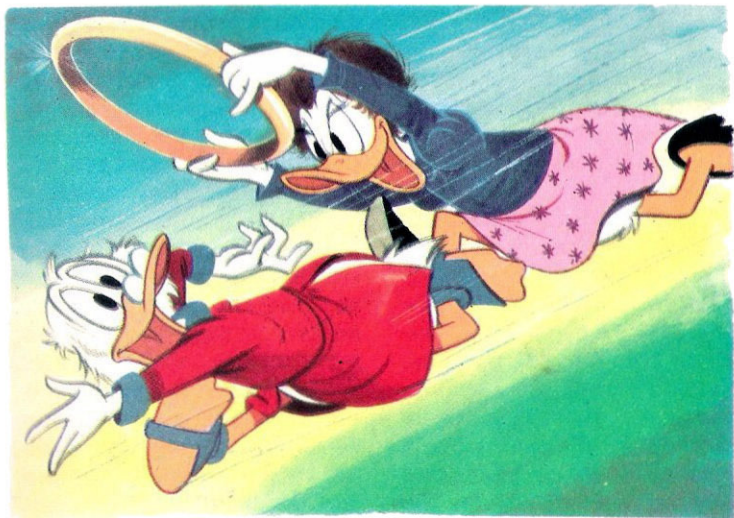
AVANTE, MARGEM!

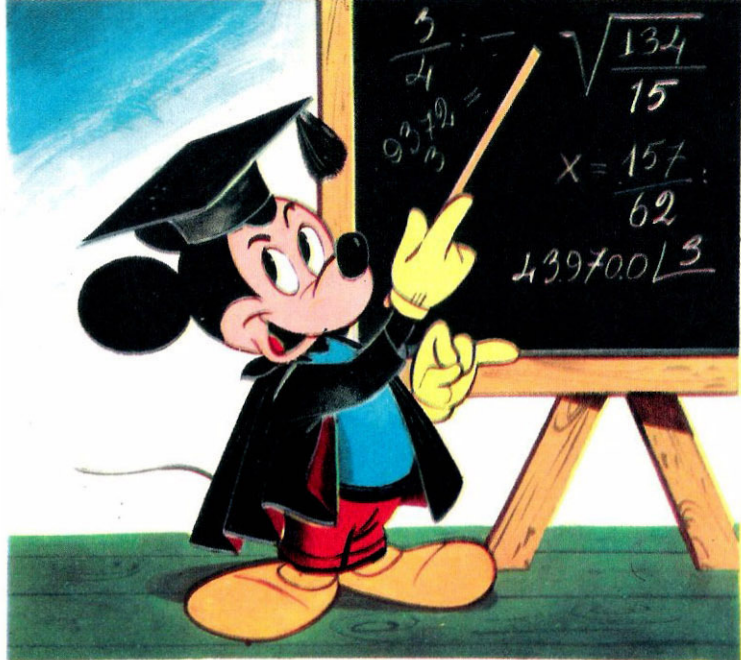
N. 1



N. 2

Separe as figuras de um baralho (dama, valete e rei) e faça, numa das extremidades da margem das figuras, uma pequena marca em cada uma. Junte estas 12 cartas, fechadas e com as marcas para **baixo**. Segure as cartas em leque e mostre as figuras ao público. Peça a um espectador que escolha uma carta e segure. Ao fechar o leque, mude a posição das cartas — as marcas para **cima**. Pegue a carta escolhida e coloque sobre o monte, com a marca para **baixo**. Embaralhe bem. E descubra, vitoriosamente, a sua carta!





DIVISÕES PARA REINAR

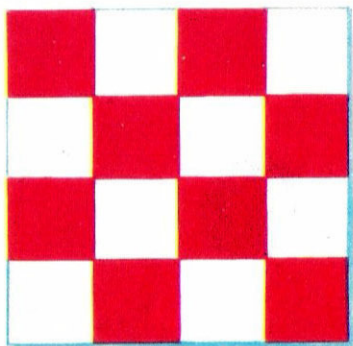
Não é difícil saber, de imediato, se um número, mesmo composto de 10 ou 12 algarismos, é divisível por 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 12 ou 15... E não são necessárias longas divisões. O mais simples é o 10. Se o número terminar com 0, não há dúvida, é divisível. Se terminar com 0 ou 5, pode ser dividido por 5. Se terminar com 2, 4, 6, 8 ou 0, é necessariamente divisível por 2. Para saber se um número é divisível por 4, veja se os

dois últimos algarismos são divisíveis por 4. Para saber se é divisível por 9, some os algarismos e, se você obtiver 9, 18, 27 ou 36, saberá que o número se divide por 9. Para saber se o número se divide por 3, proceda do mesmo modo. Se o total for 3, 6, 9 ou um de seus múltiplos, você poderá afirmar que o número se divide em terços. Por 6?... Bem, basta que seja um número par divisível por 3. Por 12? É divisível por 3 e 4. E se terminar com 5 ou 0 e a soma de seus algarismos der 3 ou um múltiplo de 3, o número será divisível por 15!

TESOURADAS DE MESTRE

Exiba um tabuleiro de 16 casas, desenhado num papel não muito grosso, e desafie a turma: aposte que você pode separar os quadrados brancos dos vermelhos com uma tesourada apenas, em linha reta. Todos vão duvidar. Mas, é fácil. Faça, inclusive, os quadrados vermelhos, ou os brancos, ficarem alinhados!

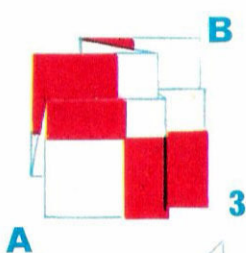
Olhe as ilustrações. Uma 1.^a dobra no meio da segunda fileira horizontal, depois uma 2.^a no meio da terceira. O resultado será igual ao do desenho 2. Agora, faça o mesmo com as tiras verticais, no meio da segunda e terceira fileiras, e terá uma dobradura quadrada (desenho 3). Então, dobre em diagonal, do canto A ao B, pra ter uma dobradura como a do desenho 4. Dobre este triângulo em dois e pegue a tesoura. Pergunte ao público se prefere os quadrados vermelhos em fileira contínua, ou os brancos. Se você dobrou com cuidado, corte com a tesoura um tantinho à esquerda ou à direita da ponta, para obter o resultado desejado. Desdobre cautelosamente e espere pelos aplausos!



1

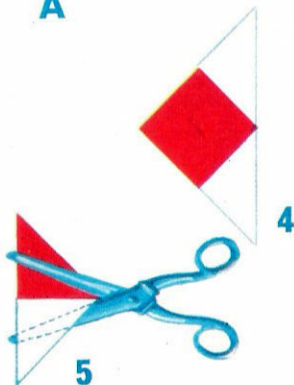


2

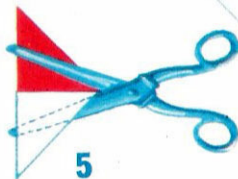


A

3



4

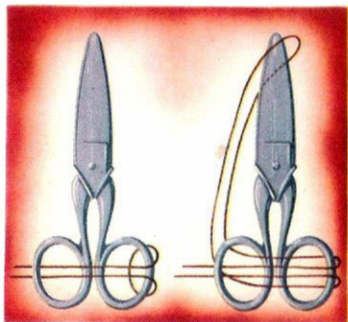


5



A EVASÃO SECRETA

Com a ajuda de um barbante fino e bem flexível, faça um nó corredinho em torno do aro de uma tesoura, como indicado abaixo: faça o barbante passar direitinho **SOBRE** as partes centrais dos dois aros e



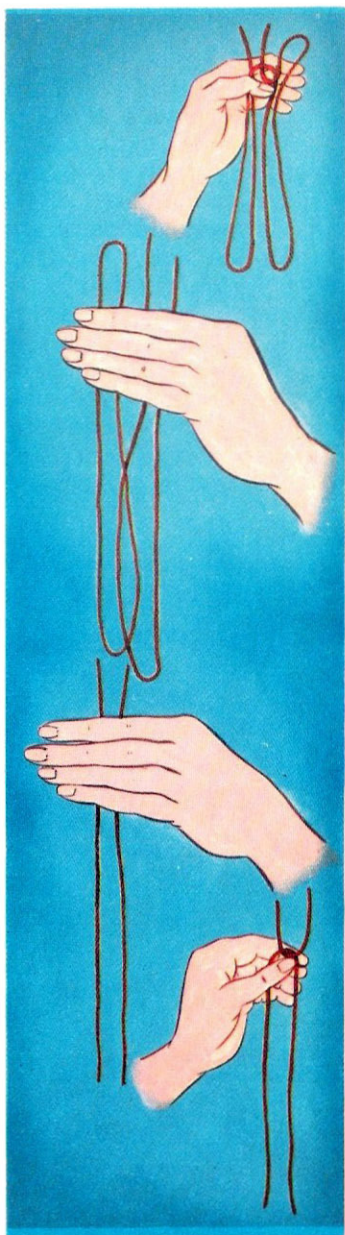
SOB a parte externa do aro da esquerda. Agora, peça a alguém para segurar firme as duas pontas do barbante e soltar a tesoura — sem cortar o nó, é claro.

Quando todo mundo tiver desistido, você retoma a iniciativa: com alguém segurando sempre a ponta do barbante, jogue um lenço sobre a tesoura, estique-o e passe as mãos por baixo. Segure a laçada formada pelo barbante, faça-a passar no aro da esquerda e subir até fazê-la passar do outro lado da ponta. Distenda ainda esta laçada de maneira a fazê-la passar, agora, **DE-BAIXO** dos dois aros, e peça a seu amigo para puxar: a tesoura, liberta do laço, permanecerá nas suas mãos!

O BARBANTE INCORTÁVEL

Coloque um barbante na mão esquerda como indica o desenho do alto. Observe o artifício que o espectador (2.^a ilustração) não perceberá. Vai parecer que você está segurando duas alturas de barbante, com uma cortada na sua ponta. Na verdade, trata-se de um único comprimento, formando dentro da sua mão uma laçada que seu polegar dobrado segura firme. Agora, peça a alguém que corte a laçada que aparece acima da sua mão, e solte, ao mesmo tempo, a outra ponta. Vai parecer que o barbante foi totalmente cortado. E não foi! Chegou a hora de você mostrar que é "o bom". Diga qualquer coisa e, enquanto dobra rapidamente o barbante na sua mão fechada, dê sumiço, na outra mão, no pequeno barbante com o qual fez o truque.

Agora, reabra a mão e mostre, para espanto geral, que o barbante aparentemente cortado está intato. A única coisa chata é se houver algum "Tio Patinhas" por perto, que perceba que estão faltando, na realidade, uns 2 ou 3 cm da parte cortada!



O ELÁSTICO PULA-PULA

Compre alguns elásticos de vários tamanhos e cores. Você pode usá-los em mais de um número divertido. Por exemplo: passe um elástico em volta do dedo mínimo e do anular e mostre bem sua mão fechada dos dois lados, como indica a figura acima. Agora, feche a mão como na figura seguinte. Simultaneamente, estique o elástico com o polegar, de modo que o dedo

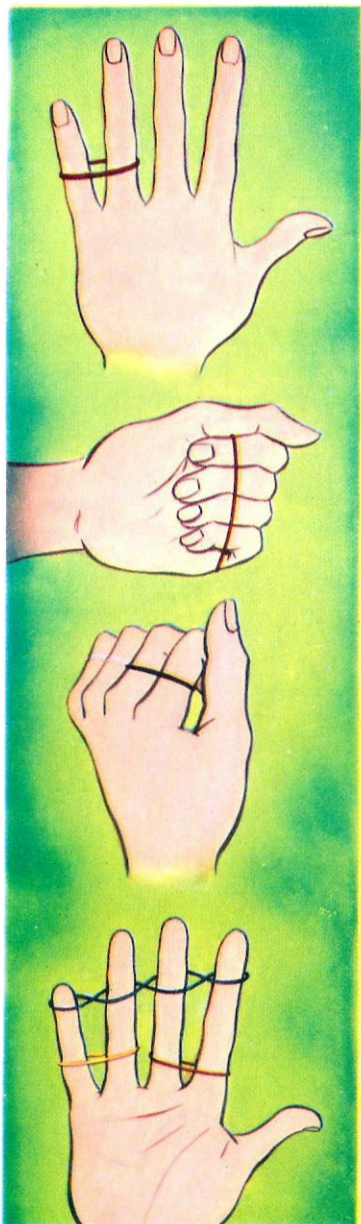
médio e o indicador possam entrar no elástico. Mas, atenção! O elástico não deve ficar visível na face superior desses dois dedos. Todos devem pensar que a sua posição não foi mudada. Você vai aprender bem depressa a realizar este movimento com rapidez. Agora, abra a mão e... surpresa! O elástico prende os dedos médio e indicador, como na terceira ilustração! Mas



um bom ilusionista deve saber ir mostrando truques cada vez mais "difíceis". Agora, pegue três elásticos de cores diferentes e coloque em torno de seus dedos, como indica a ilustração abaixo. Mostre bem a sua mão ao público e, como se quisesse verificar a elasticidade dos seus... elásticos, enfie o dedo indicador (da sua mão que permanece livre) debaixo dos dois elásticos que prendem cada um dos dedos. A seguir, vire a parte de cima de sua mão em direção ao público e aproveite para colocar o mínimo, o anular e o médio, de sua mão livre, no espaço que o dedo indicador conserva. Agora, retire a mão livre e feche bem o punho.

Deixe que todos percebam a posição de todos estes elásticos, mostrando bem que existem sempre três. Agora, abra a mão de novo e saboreie seu triunfo: os elásticos mágicos mudaram de dedo... sem que o elástico que os prende pela parte de cima tenha mudado de lugar!

Os Escoteiros-mirins insistem na necessidade de praticar bem este tipo de número antes de se exporem ao público. Pois, como dizia o mago Irama: "Um truque descoberto é um truque malogrado!"



A MÃO REVELADORA

A quiromancia — isto é, a arte de ler as mãos — não é uma idéia nova: já era conhecida desde os tempos de esplendor da Babilônia, faz uns 50 séculos! Chegou até nós de mão em mão — por assim dizer — e conta ainda hoje com numerosos adeptos. Como o Pateta que, na primeira vez que tentou ler a mão do Mickey, disse que não via nenhuma palavra!!





A MÃO ATUANTE

Dedos alongados, ligeiramente mais largos nas pontas do que na base, com articulações nodosas...

Uma base ampla, um aperto firme... Esteja certo: a pessoa cuja mão apresenta essas características possui uma verdadeira carga de energia, é dinâmica como o Tio Patinhas. E é um amigo certo como o Mickey, com quem você pode contar em todas as horas. Só que o dono dessa mão tem a tendência para "tomar conta do negócio", isto é, inclina-se a ser o líder de qualquer atividade, desde, por exemplo, a organização de uma festa até a exploração de uma ruína.



A MÃO ROMÂNTICA

Esta, delicada, com dedos alongados, mais estreita na base, é um tipo de mão que nunca passa despercebida. Dificilmente pertencerá a alguém inclinado à matemática. Mais provavelmente, será a mão de uma pessoa sonhadora, romântica — e isto não é nenhum defeito, não! Pouco adaptada a trabalhos domésticos ou manuais, encontra-se em artistas e escritores. O senso prático não é sempre o forte de quem tem este tipo de mão. Quer dizer: está mais pra Gansolino do que pra Vovó Donalda. Gostam é de sombra, água fresca e de filosofar embaixo de uma árvore.



A MÃO DO JUSTO

É a mão que chamariamos de quadrada, porque sua palma é tão larga quanto alta. A pessoa apaixonada pela justiça e a lealdade tem a mão assim. É a mão do respeitador das normas da lei, como o Mickey. O que não o impede de ter iniciativa e saber enfrentar lealmente os obstáculos mais difíceis. Veja Moisés, por exemplo. Diz a história que ele tinha a mão quadrada. E ele soube conduzir o seu povo pelos perigos do deserto e as ondas do mar Vermelho. É o tipo de mão que pertence aos que socorrem, mas que também sabem punir, quando isto se torna necessário.



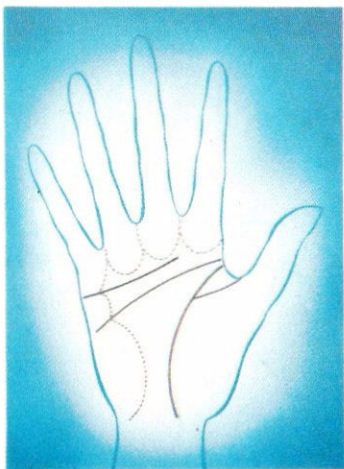
A MÃO ANTICONFORMISTA

E sta mão, com dedos delgados, nem longos nem curtos, nem finos nem nodosos, com pontas bem arredondadas, foi a de Shakespeare, de Leonardo da Vinci... e de Walt Disney. Em suma, a mão dos que têm um temperamento artístico pronunciado, uma personalidade fascinante, animada pelo sentido do belo. Sabem ser liberais, mas, frequentemente, são ferozmente anticonformistas. É a mão de alguém que raramente se acomoda a um trabalho monótono, a horas fixas. Este último aspecto torna a pessoa em questão turbulenta, ou travessa, pelo menos na sua juventude.



OS DEDOS TÊM O SEU SEGREDO

Os dedos têm uma linguagem própria que permite descobrir o caráter do seu dono. Por exemplo, um polegar curto revela um temperamento sentimental, enquanto um polegar alongado espelha um espírito racional e voluntarioso. Dedo da ambição, o indicador é tanto mais longo quanto o indivíduo é ambicioso. O médio retilíneo indica pessoa reflexiva. Quando é tão alongado quanto o indicador, o anular revela senso de equilíbrio. E o mínimo? Quanto mais longo for mais revela um temperamento artístico.



SUA PALMA, SUA ALMA

Todas as mãos humanas apresentam saliências nas palmas que, para os aficionados da quiromancia, têm um significado. Por exemplo, a almofadinha carnuda na base do polegar, chamada de Monte de Vênus, indica a capacidade afetiva de uma pessoa. Uma outra saliência, o Monte de Júpiter, na base do indicador, indica a sociabilidade. O Monte de Saturno, na base do médio, revela uma personalidade de desenvolvido senso artístico. Quanto ao Monte do Sol, na base do anular ao Monte da Lua, na base do mínimo, representam a faculdade de aprender e a medida da imaginação.

QUIROMANCIA, UMA ARTE TÃO VELHA QUANTO O MUNDO

Tendo que escrever algo sobre a história da quiromancia, o repórter Peninha "chutou": "Ela surgiu na pré-história. Como nossos ancestrais eram analfabetos e não tinham livros para ler, certo dia um deles resolveu ler as linhas da mão." Seja qual for sua origem, esta ciência sempre teve adeptos entre os grandes da História. Alexandre, o Grande, por exemplo, levava sempre o seu quiromante em suas viagens. Júlio César estudou também, durante muito tempo, a quiromancia. Infelizmente, parece que isso não adiantou muito, pois nenhum dos dois soube prever a sua inesperada morte.

Na época, a quiromancia era menos a arte de prever o futuro que a de determinar o caráter, as inclinações e as doenças que ameaçavam uma pessoa. E isto acaba de encontrar uma confirmação surpreendente. Um professor de fisiologia na Escola de Medicina da Universidade de Tylane, Estados Unidos, o dr. Warner H. Kloefer, demonstrou que o estudo das linhas da mão permitia descobrir, de antemão, os sintomas de doenças hereditárias dos olhos, coração, ou de retardamento mental. Isso

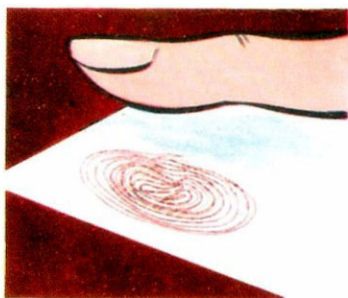
prova que os antigos eram muito mais "pra frente" do que a gente pensa!

Você sabe por que os quiromantes começam a leitura das mãos sempre pela mão esquerda? Não é porque se trata da "mão do coração", como se costuma dizer. É, simplesmente, porque a mão esquerda é menos requisitada a trabalhar do que a direita: suas linhas, menos desgastadas, e outros traços típicos são mais visíveis e fáceis de decifrar. A não ser que a pessoa seja canhota, é claro! Aí, a mão direita é que é a mais folgada!



COLECIONE IMPRESSÕES

Não, não se trata de impressões digitais, reservadas a especialistas em identificação criminal, mas de impressões da mão inteira, que chamamos de impressões palmares. Assim você poderá estudar, à vontade, em casa, as linhas das mãos de seus amigos e fazer uma original coleção. Especialmente se forem todas impressas num papel resistente, bem liso, em formato regular. Para obter as melhores impressões, use um



batom velho, vermelho, que você deve passar por igual nas palmas dos seus amigos, sem formar camadas excessivas. Depois, é só comprimir a mão no papel... e lavá-la em seguida!

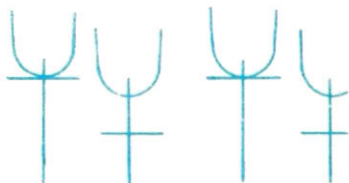
A MÃO: UM LIVRO ABERTO

Mão nenhuma é idêntica a outra. Suas características variam ao infinito. E suas dobras, traços, sulcos têm sido interpretados desde a Antiguidade.

Por exemplo, certas mãos apresentam uma cruz bem em cima do Monte de Júpiter — na base do médio. É

velam a tendência a uma vida muito ativa, marcada por frequentes mudanças de residência.

Já o **garfo** ou **tridente**, marcados com uma cruz, são ra-



interpretada como sendo o indício de uma vida afetiva feliz. Várias cruzes, espalhadas pela palma da mão, re-

ros: anunciam fortuna e opulência. (A mão do Tio Patinhas deve estar CHEIA de garfinhos...) Mais especificamente: um tridente situado no Monte de Júpiter revela um senso agudo para

negócios; se estiver acompanhado de outros sinais similares situados em qualquer outro lugar, prenuncia o milionário.

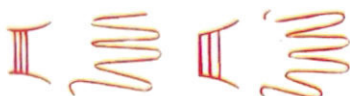
Os círculos são igualmente



uma raridade numa mão. São sinal de sorte. (A mão do Gastão deve ter mais círculos que um alvo de treinar pontaria...) Sinais em forma de estrela só têm significado quando situados no meio da palma da mão. Eles



são mais encontrados em pessoas estudiosas, aplicadas. Mas se forem numerosos e alinhados em círculo, indicam vida movimentada e cheia de imprevistos. Os punhos também podem apresentar sinais particulares. Podem ter linhas em forma



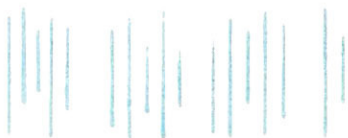
de braceletes, por exemplo. Se forem em número de duas ou três e bem traçadas no dorso do polegar, são sinal de boa saúde. E se estiverem bem espaçadas, revelam grande inteligência.

Voltando à palma da mão: a presença de triângulos indica uma pessoa feita para comandar e que sabe conquistar a estima dos que a

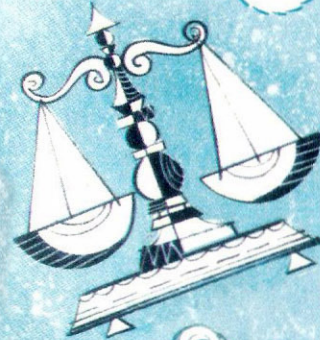


cercam. Entre pessoas caprichosas, porém, é difícil descobrir esses triângulos.

Restam os traços verticais. Se forem mais ou menos próximos ou mais ou menos numerosos e, especialmente, se estiverem situa-



dos na base do mínimo, indicam acentuada "inclinação pela medicina". Tomara que o Pateta **não tenha** esses traços!!





ÁRIES:
a audácia
(21 de março
20 de abril)

Na Antiguidade, o carneiro simbolizava o sacrifício. Tentavam, assim, os homens desse tempo agradar aos deuses ou apaziguá-los quando os julgavam irados. E esperavam, então, com isso receber muitos benefícios. O sacrifício do pobre animal era feito, geralmente, na primavera — a primeira estação do ano. Seria esta, talvez, a razão por que os nascidos sob este signo possuem a fama de se tornarem líderes. Dotados de viva inteligência, os arianos são também impulsivos e tenazes. Os astrólogos atribuem ainda aos nativos desse signo a espontaneidade, a energia e a combatividade. Não é de estranhar, pois, que o planeta de Áries seja Marte, o deus mitológico da guerra, da força, da luta e da conquista.

A medicina, as carreiras militares, as policiais, as profissões ligadas à mecânica são as que melhor convêm aos arianos. Que também são atraídos pela escultura e pelos minerais. Um especialista pode reconhecer um nativo de Áries até pelo seu jeito de falar. Por natureza,



ele tende a dominar uma conversa e se impor. E quando o ariano discute, cuidado: ele defende seus pontos de vista com entusiasmo e ardor, baseado numa argumentação bem fundada. A cor de sorte do ariano é o vermelho. Suas pedras, o diamante e a ametista. Seu número de sorte é 1, seu melhor dia a terça-feira.



TOURO: a força

(21 de abril
20 de maio)

No Antigo Egito, o touro era mais feliz que o carneiro. O touro Ápis era considerado emanção do deus Ptah e do deus Sol, sendo uma divindade de primeira ordem. Escolhido entre milhares de outros porque ostentava uma meia-lua no meio da testa, uma mancha em forma de escaravelho sob a língua e outra em forma de abutre nas costas,



era hospedado e alimentado no templo de Mênfis. Quando morria, havia solenes cerimônias. Embalsamado, era sepultado num templo especial. Era sucedido por outro, cuja sagração era festejada por sete dias.

As pessoas nascidas sob o signo de Touro estão sob a influência de Vênus, deusa da harmonia, da beleza, do amor e da arte. Os taurinos adoram tudo que é belo, sentem-se atraídos pela criação artística, mas demonstram também muito senso prático. São inclinados à reflexão, perseverantes, conservadores, fortes e seguros de si mesmos. Intelectualmente são um pouco lentos. Mas, quando decidem fazer uma coisa, nenhum obstáculo consegue deter sua impetuosidade. Como um verdadeiro touro, eles vão rompendo tudo que encontram pela frente! Apesar disso, são de **temperamento** calmo. (Ainda **bem**, não é?) No trabalho são incansáveis, e como dirigentes e organizadores são superiormente dotados. Possuem bom gosto, apreciando objetos delicados, plantas e flores. Sabem conversar como ninguém, gostando de ouvir antes de intervir. Seu metal é o cobre, suas pedras protetoras são a safira e a turquesa.



GÊMEOS: **a espontaneidade** **(21 de maio** **20 de junho)**

O geminiano é nascido sob o signo da constelação de Castor e Pollux, filhos gêmeos de Leda e Júpiter. Talvez por isso demonstre tendências diversas, às vezes divergentes, e muitas vezes contraditórias. Não é à toa que o signo de Gêmeos apresenta um deles armado com a clava de Hércules e o outro tocando a lira de Apolo.

Os geminianos possuem um espírito muito aberto. Seus reflexos rápidos lhes dão grande habilidade em contornar ou superar os obstáculos que surgem em seu caminho. Têm a palavra fácil, o que explica haver tantos geminianos entre advogados, jornalistas, atores, especialmente quando ouvem mais seu coração que a razão. São muito hábeis nos negócios, já que estão sob a

influência de Mercúrio, o deus mitológico do comércio e da eloquência persuasiva. Possuem também uma inteligência viva, precoce, e são bem dotados para a análise e a crítica. Interessam-se praticamente por tudo, e com paixão. Bastante compreensivos, sabem ser tolerantes para com os outros, mesmo nas situações mais aborrecidas. A bondade é um traço marcante de seu caráter.

Seus melhores amigos estão entre os nativos de Balança e Aquário. Seu número favorável é o 5 e seu dia de sorte a quarta-feira, pois esse é o dia dedicado a Mercúrio! Os geminianos são bons alunos... contanto que não troquem a noite pelo dia. É que trabalham melhor de noite que de dia. Mas quem gosta da noite é coruja, não é mesmo?





CARANGUEJO:

a simpatia

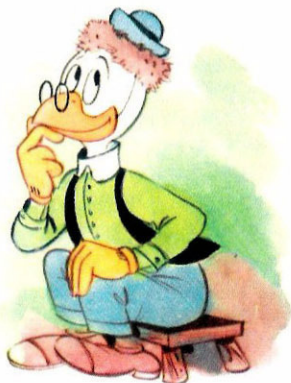
(21 de junho

21 de julho)

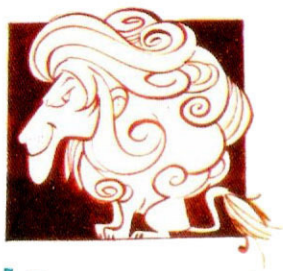
Os nativos deste signo têm uma sensibilidade fora do comum, mas, com muita facilidade, batem o pé e não se deixam convencer pelos outros. O signo do Caranguejo, também conhecido como Câncer, é um símbolo originário do escaravelho sagrado dos egípcios, do qual é uma variante. Os nativos de Caranguejo estão sob a influência da Lua: são pessoas um tanto fechadas, mas românticas, sujeitas a mudanças de humor.

Todos os astrólogos concordam que os nativos de Caranguejo têm um comportamento exterior meio "duro", ao passo que, na realidade, são bastante vulneráveis interiormente. Costumam reagir instintivamente e acabam, muito disfarçadamente, fazendo

valer seus pontos de vista... mesmo que pareçam, aparentemente, muito influenciáveis! Gozado, não? Mas aí de quem os decepçiona: estes seres sensíveis ao extremo, cordiais, amigáveis, transformam-se então, em adversários de uma dureza e frieza sem iguais. Um nativo de Caranguejo dificilmente fará algo contra aquele que agiu incorretamente em relação a ele: tem



certeza absoluta de que o tempo restabelecerá a situação a seu favor! Graças à sua tenacidade, inteligência, memória incrível e intuição, não menos extraordinária, os nativos de Caranguejo encontram sempre um lugar ao sol na luta pela vida. Sabem ouvir e ficar calados para falar só no momento oportuno. Seu dia favorável é a segunda-feira, seu número é o 2. Suas pedras: esmeralda e opala.



LEÃO:
a coragem
(22 de julho
22 de agosto)

Desde os tempos mais remotos o Leão é considerado o signo das pessoas consagradas aos mais elevados destinos. Os nativos de Leão parecem feitos pra comandar, mas, felizmente — para nós e para eles — isto nem sempre acontece. Espertos e corajosos, são também leais e generosos por natureza. Pecam, às vezes, por orgulho e presunção, mas estão sempre prontos a reconhecer seus erros. Costumam se exaltar facilmente e defendem sempre, com ardor, algum amigo que tenha sofrido uma injustiça.

Sob a influência do Sol, é muito natural que eles tenham idéias brilhantes, que sempre defendem calorosamente.

O leonino prefere ser ouvido a ouvir... Entusiasta, às vezes colérico, gosta de ser ad-

mirado e elogiado. É capaz de se mostrar arrogante uma hora, simples noutra, chegando mesmo à timidez.

O Leão ruge sempre, mas não morde.

É feito, socialmente falando, para cargos de responsabilidade: comandar é a sua inclinação predileta. Porém, precisa de afeto e atenções, e pode renunciar de repente a uma posição importante, se achar que os valores que preza se acham ameaçados. É esse relativo desapego que torna o leonino, muitas vezes, uma pessoa digna de admiração. Bom lutador, sabe abrir caminho, com suas próprias forças, para atingir seus objetivos na vida. Não é à toa que a sua cor favorável é o amarelo-ouro... a cor do Sol! Seu número de sorte, o 9. Seu dia favorável, o sábado.





VIRGEM: **a personalidade** **(23 de agosto** **22 de setembro)**

E espírito reservado, mania de perfeição, senso prático, capacidade de adaptação, respeito pela ordem e pela lei, cautela, estas são as qualidades peculiares aos virginianos.

O dia favorável é a quarta-feira e o metal de sorte o mercúrio, que corresponde ao seu planeta Mercúrio. Este é o deus do comércio, e é por isso que os nativos



de Virgem sentem a mesma paixão do Tio Patinhas pelo "dinheiro vivo". Só que o Tio Patinhas não esconde isso, e o virginiano, reservado, oculta essa tendência sob a sua delicadeza. Embora pareça às vezes indifferente e distante, está sempre alerta devido à sua acentuada prudência. Sabe entender a mão a quem precisa, mas é tentado a tomar com a outra! . . .

Generoso, dotado de uma inteligência viva, não esquece as "afrontas" que julga ter sofrido. E, apesar de toda sua prudência, de vez em quando "dá uma" de imprudente! Estes aspectos meio contraditórios e desorientadores caracterizam bem o nativo de Virgem.

Muitos pesquisadores, engenheiros, inventores, desenhistas, botânicos, químicos, médicos e farmacêuticos nasceram neste signo, que parece dotar seus nativos de amor à exatidão e à pesquisa científica. Seu gosto artístico em matéria de linhas e cores é, às vezes, desnorteador: é que o virginiano, mais que ninguém, tenta conciliar o lado funcional com a fantasia, o aspecto prático com a elegância refinada. Saberá construir uma existência sobre bases sólidas graças à sua meticulosidade. Seu número de sorte: o 3.



BALANÇA: a harmonia

(23 de setembro
22 de outubro)

Símbolo da justiça e do equilíbrio, este signo do zodíaco é conhecido e representado desde tempos imemoriais. Os nativos de Balança, também chamada Libra, são influenciados por Vênus, um planeta que parece presentear os seus protegidos com uma inclinação especial para a pesquisa espiritual e a harmonia, a justiça e a beleza. O charme, o equilíbrio, a compreensão, constituem a própria base dos nativos de Balança.

Artista nato, o libriano adora cercar-se de coisas bonitas, desde cores até móveis, de objetos a plantas. Quase sempre apaixonado, capaz de uma fantasia sem limites, é um inventor. Gosta de criar acima de tudo, e o faz com fé e competência que surpreendem até os que estão próximos dele. Mas

sabe, acima de tudo, criar em torno de si uma atmosfera de bem-estar e calor. A ponto de lhe parecer fácil fazer tudo pelos outros. No entanto, os nativos de Balança necessitam de calor humano também. São feitos para viver em contato com o mundo (na diplomacia, no jornalismo, no comércio de



objetos de arte ou de luxo), mas sentem uma necessidade profunda de uma vida íntima, num sossego absoluto. Demonstram muita compreensão, mas se preocupam em ser igualmente compreendidos.

Pouco dotados para a especulação sob todas as formas, têm como dia de sorte a sexta-feira. Sua pedra preciosa é o diamante, mas também a opala. Cor: o azul, em todas as nuances, e o roxo. Seu número: 9.



ESCORPIÃO: o mistério

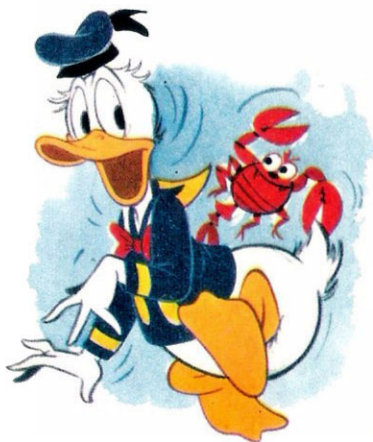
(23 de outubro
21 de novembro)

Por que o “mistério”? Pela simples razão de que nenhum outro signo é tão ligado como este à idéia de que “a palavra é de prata, o silêncio é de ouro”. Sem serem verdadeiramente tímidos, os escorpinianos se resguardam freqüentemente, o que pode dar a impressão de que são esquivos ou demasiado orgulhosos. Mas, vamos com calma.

Originalidade de pensamento e de comportamento é a marca registrada do escorpiniano. Frio, parece estar desligado do mundo. Mas isso é só aparência porque, interiormente, é um indivíduo bom, sensível, ansioso e ordeiro. Prático e combativo, trabalha com muita atenção e é estudioso. Interessa-se pelo conhecimento, tanto no plano humano como no

científico. Sua vivacidade, inteligência, ao mesmo tempo curiosa e inquieta, levam o escorpiniano ao êxito na cirurgia, psiquiatria, psicologia e exploração.

É, por outro lado, excelente jogador de xadrez. Não encontramos muitos artistas entre os escorpinianos, mas qualquer que seja a especialidade escolhida, ele se classifica sempre entre os primeiros. Procura mais particularmente seus amigos entre os nativos de Touro, Caranguejo ou Peixes, e não se entende tão bem com os de Leão, Áries ou Sagitário. Seu número de sorte é o 9 e sua pedra, todas as pedras vermelhas em geral, notadamente o rubi. Seu dia favorável: a terça-feira.





SAGITÁRIO:

a aventura

(22 de novembro
21 de dezembro)

A constelação sob a qual se coloca este signo é representada por um Centauro atirando uma flecha. Bastante simbólico, se pensarmos que se trata de um animal mitológico que tem os pés bem no chão e a cabeça mais perto do céu. Pois assim são os sagitarianos, cujo planeta influenciador é Júpiter.

Os nativos de Sagitário são



otimistas natos. O fato de terem a cabeça nas nuvens e os pés na terra os torna seres contraditórios. São sonhadores, sempre prontos para a aventura e, ao mesmo tempo, sensatos e temerários. Mesmo sabendo mirar seu objetivo, atiram-se para ele sem muita cautela, correndo grandes riscos. E, se "dão com os burros n'água" ... simplesmente tiram os burros da água e partem para nova investida, como se nada houvesse acontecido!

Leal e sincero a ponto de, às vezes, abusar da franqueza, o sagitariano considera a amizade o bem mais precioso.

Adora viajar e, por isso, está sempre em constante movimento. Seus pensamentos também são bastante agitados: é capaz de emitir uma dúzia de idéias numa dezena de palavras e depois ficar surpreso quando os outros têm dificuldade de segui-lo! ...

Defeitos? Tem, com certeza. Mas sua consideração com seus semelhantes e a sua própria personalidade fazem os outros esquecerem seus defeitos. Espírito independente, sabe defender sua liberdade e respeitar a dos outros. A quinta-feira, o topázio, o estanho, o número 3 são seus fatores de sorte.



CAPRICÓRNIO: a tenacidade

(22 de dezembro
20 de janeiro)

O símbolo deste signo é um estranho animal de corpo de cabra e rabo de peixe. Uma criatura saída certamente da imaginação de um poeta muito fantasioso, o que, por sinal, é o retrato fiel do capricorniano. De fato, muitos poetas nasceram sob este signo. Os nativos de Capricórnio, mesmo quando não são artistas, conjugam um sentido raro de poesia e uma sensibilidade muito aguda, além de terem um senso prático desenvolvido de modo feliz. Singular mistura de ambição e simplicidade, capazes de passar da fantasia alegre ao humor negro sem transição, são realmente dominados por uma sensibilidade rara. Daí se explica sua faculdade de sonhar, analisar, impacientar-se e saber esperar, ao mesmo tempo. O que

não os impede de obter êxito, cedo ou tarde, qualquer que seja a atividade escolhida. Especialmente quando forem pesquisadores, geógrafos, autores de teatro, filósofos. O capricorniano encontra seus amigos principalmente entre os nativos de Câncer, Touro, Virgem e de seu próprio signo. Sempre sério e responsável em quaisquer circunstâncias, não aprecia muito a grande massa de pessoas. Seu dia de sorte é o sábado, seu número o 8, sua pedra o ônix (ágata fina) e suas cores o negro e o marrom. A esta altura, você poderia pensar que o indivíduo nascido sob o signo de Capricórnio é — digamos — uma pessoa com quem é difícil de se conviver. Não é nada disso. O capricorniano sabe ser amável e comunicativo quando se encontra na companhia de uma pessoa que estima.





AQUÁRIO: o progresso (21 de janeiro 19 de fevereiro)

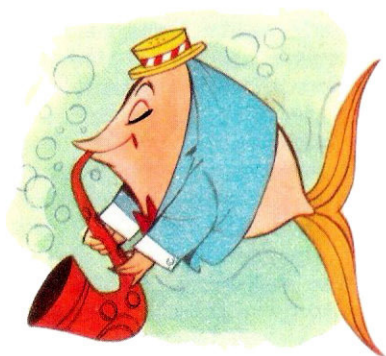
Costuma-se dizer que, desde a Antiguidade, os nativos de Aquário são as pessoas mais fascinantes da humanidade. Seu signo é figurado por um homem segurando um grande vaso que verte água. Neste símbolo, a água representa a fonte inesgotável e dinâmica da vida. De fato, as pessoas nascidas sob o signo de Aquário parecem estar destinadas a ficar na vanguarda em todos os campos, como se isso lhes fosse uma segunda natureza.

Por outro lado, o aquariano se caracteriza pela sua bondade, um senso muito agudo das relações humanas, estabilidade e originalidade. Além dessas qualidades, ele ainda tem o dom de expressar de modo simples as coisas mais difíceis. Astucioso

ao extremo, o nativo deste signo lembra o gato em diversos aspectos: cai sempre sobre as patas (Desculpem! Sobre os pés). Mas não devemos nos enganar: essa elasticidade não deve ser confundida com fraqueza. O aquariano é geralmente uma pessoa compreensiva e dinâmica. A arquitetura, a política, a pintura, a medicina são seus campos de ação preferidos.

Mas o nativo de Aquário é, além de tudo, um apaixonado da natureza, dos bosques, das florestas, dos campos, da vida bucólica. Seja como for, qualquer que seja o caminho escolhido, o aquariano possui as maiores oportunidades para obter êxito.

Segundo os astrólogos, seu dia de sorte é o sábado, sua pedra a granada, seu número o 8 e o verde a sua cor favorável.





PEIXES: o sonho

(20 de fevereiro
20 de março)

Vocês sabem o que se esconde por trás dos habitantes dos mares que simbolizam este signo? Vênus e Cupido. Nada menos, se acreditarmos na mitologia grega. Os nativos de Peixes são pessoas simpáticas, frequentemente sonhadoras e inclinadas a nutrir ilusões. Por isso decepcionam-se às vezes, quando seus sonhos não são transferidos para a realidade. Mesmo assim, o pisciniano sabe viver muito bem e não tem dificuldade em conviver com o próximo. Especialmente quando o "próximo" é nascido sob o signo de Câncer, Peixes ou Escorpião. São orgulhosos algumas vezes, mas de maneira discreta. Seguros de si mesmos, têm a paixão das viagens.

Exploradores, técnicos de alto nível, pesquisadores, geólogos, irrequietos, os nativos de Peixes parecem fugir sempre de alguma coisa. E a sorte parece fugir deles, também. Mas é só impressão: cedo ou tarde, acabam obtendo êxito, embora apreciem muito o conforto e pouco os sacrifícios. Gostam de fazer-se passar por vítimas. Porém, é um comportamento artificial: na realidade, sabem o que estão



fazendo. Simplesmente, o que desejam é descobrir um remédio para seus males, porque são facilmente egoístas ou egocêntricos.

Mas isto é apenas uma atitude. Quando necessário, são capazes da maior abnegação em defesa dos seus semelhantes menos favorecidos.

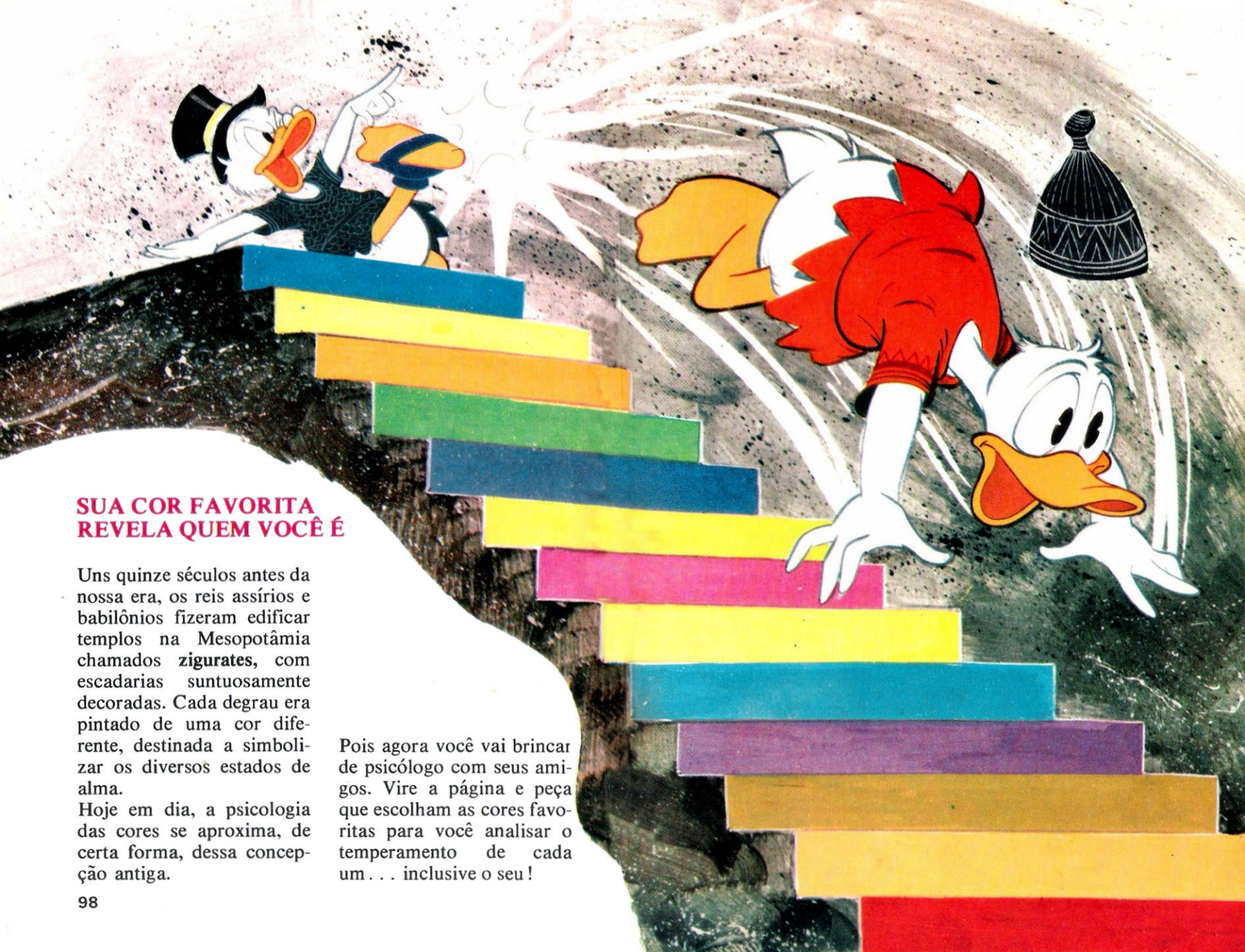
Seu melhor número é o 7, seu dia de sorte a quinta-feira, sua cor favorável o verde-azulado.

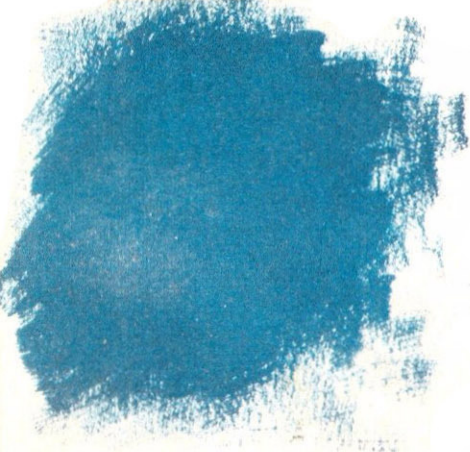
SUA COR FAVORITA REVELA QUEM VOCÊ É

Uns quinze séculos antes da nossa era, os reis assírios e babilônios fizeram edificar templos na Mesopotâmia chamados **zigurates**, com escadarias suntuosamente decoradas. Cada degrau era pintado de uma cor diferente, destinada a simbolizar os diversos estados de alma.

Hoje em dia, a psicologia das cores se aproxima, de certa forma, dessa concepção antiga.

Pois agora você vai brincar de psicólogo com seus amigos. Vire a página e peça que escolham as cores favoritas para você analisar o temperamento de cada um . . . inclusive o seu !

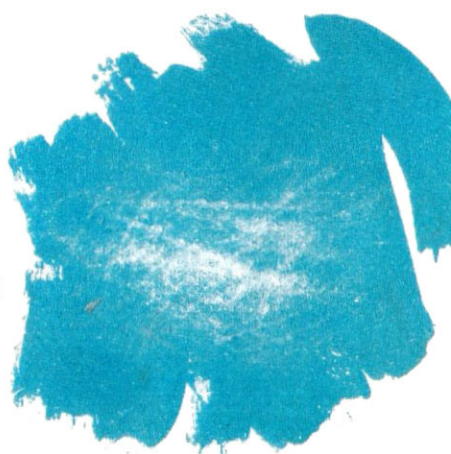




A cor predileta do Pateta é cor-de-burro-quando-foge . . . E a sua e de seus amigos? Veja, agora, como a sua cor favorita revela a sua personalidade!

VERDE: É a cor preferida dos que gostam de trabalhos de pesquisa, de geologia, biologia, relações públicas e turismo internacional.

AMARELO: É a cor dos que amam as grandes idéias e têm confiança em seus próprios recursos. É também a



favorita dos humoristas e inventores.

VERMELHO: É a cor favorita dos batalhadores, dos que têm espírito combativo e dos que se apaixonam pelo estudo dos problemas sociais.

PRETO: É a cor dos que desejam atrair a atenção sobre si mesmos, ao mesmo tempo em que permanecem numa posição discreta. Como os futuros diplomatas, por exemplo.

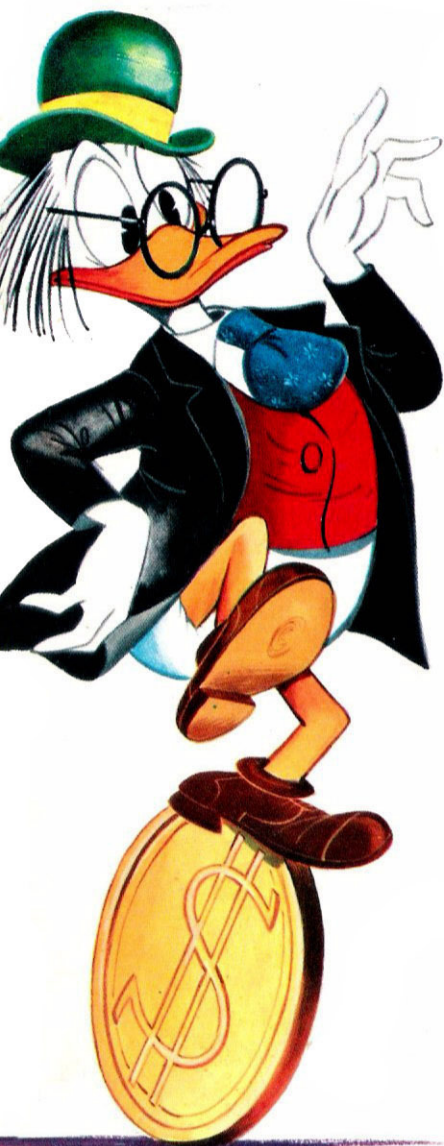
BRANCO: Formada por todas as cores, é o símbolo da vida, a cor predileta dos grandes líderes.

MARROM: Esta cor atrai os que possuem um temperamento decidido. É adotada freqüentemente pelos campeões.

ROXO: É a cor predileta dos futuros juízes e advogados.

AZUL: É a cor dos poetas, em todas as nuances. Protege contra as influências negativas.





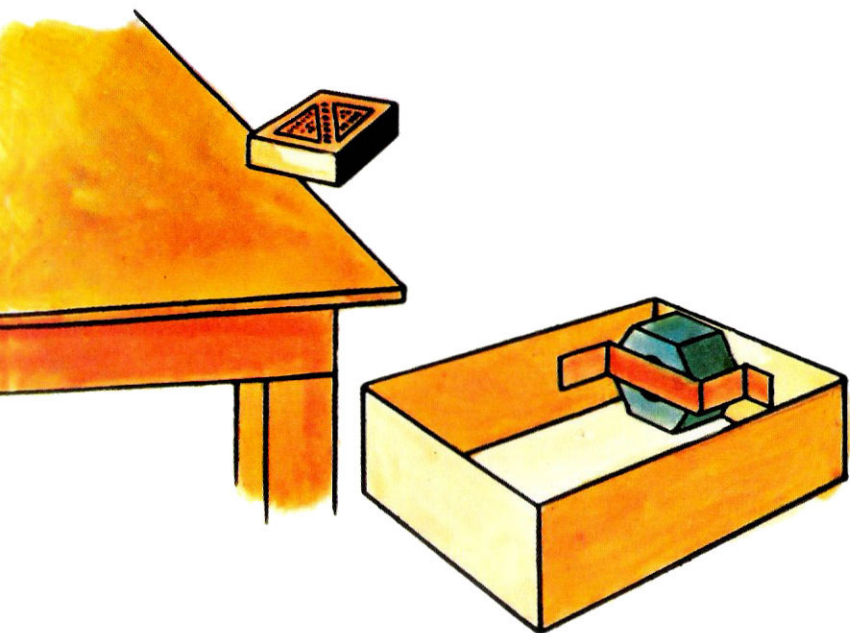
A CAIXINHA ANTI-GRAVIDADE

Pegue um objeto de bom peso e prenda-o com esparadrapo no canto de uma caixa de fósforos. Feche a caixa. Depois, diante dos amigos, tire a caixa do bolso, diga uma fórmula mágica e coloque-a na beira da mesa, como no desenho, afirmando que você aprendeu a dominar a lei da gravidade . . . Mas, tome cuidado para colocar sempre sobre a mesa o lado da caixa onde está o pesinho. O Pateta, por exemplo, sempre errava o truque pondo a caixa ao contrário . . .

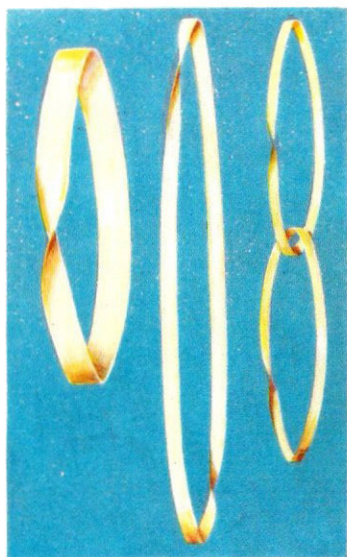
ALGEMAS SURPRESA

Pegue uma tira de papel com uns 50 cm de comprimento e 5 a 6 cm de largura. Com um pouco de cola ou fita adesiva, cole as duas pontas tomando o cuidado de, antes da operação, dar uma meia volta num dos pedaços de papel.

Depois de preparar este anel



de papel, peça a alguém para aumentar o diâmetro e fazer um par de algemas. Quando todo mundo tiver desistido, pegue uma tesoura e corte o anel pelo meio, seguindo todo o seu contorno. Você obterá um anel duas vezes maior, como este do centro da ilustração. Em seguida, corte de novo o anel pelo meio e você obterá as algemas mostradas à direita da ilustração. (É o tipo do truque que os irmãos Metralhas detestam!)





AMULETOS E TALISMÃS DO MUNDO INTEIRO

Em todos os tempos e todas as civilizações, os seres humanos de todas as classes acreditaram no poder benéfico — ou maléfico — de certos objetos ou animais. Ainda hoje, um grande ás do volante, mundialmente conhecido, não larga a linha de partida de um Grande Prêmio, sem colocar um ursinho de pelúcia em seu carro. Gino Bartali, por exemplo, um dos maiores ciclistas do mundo, nunca iniciava uma corrida sem prender ao seu tornozelo uma pulseira de ouro com uma pequena medalha. Estes são objetos de sorte individuais.



Outros, no entanto, são considerados mascotes por populações inteiras. Exemplos: O **porquinho** de ouro ou de seda foi, durante séculos, o mascote dos mercadores chineses. Se for de madeira ou tiver uma só orelha, na Irlanda, ele promete sucesso e fortuna a quem o tiver. Mas, no México, o porquinho deve vir acompanhado de um pequeno lhama e um almiscareiro de barro, para desempenhar o mesmo papel. Muitos estudantes italianos carregam no bolso uma **coruja** de metal porque, apesar da injusta má fama que tem, parece atrair boa sorte nos exames. Já o indiano acha que um **fio de bigode** de tigre ou, melhor ainda, de **rabo de elefante**, tem o poder de dar aos seus possui-

dores uma força misteriosa. Muitos japoneses usam um pequeno **cadeado**, acreditando que isso lhes dará uma longa vida. Na França, o talismã mais importante é a **ferradura de cavalo**; mas a crença é que ela só dá sorte se for achada ao acaso. O mesmo acontece com um **parafuso enferrujado**.

Os habitantes do sul da França e da Itália acreditam que um **gato preto**, visto perto de uma casa, traz boa sorte aos seus moradores. Em contrapartida, os ingleses acham que um **cavalo branco** pode dar azar. Para cortar essa influência, eles dão três voltas sobre si mesmos. "**Aranha** da manhã, desgosto, **aranha** da noite,



esperança" diz a velha máxima francesa, que acrescenta: "**aranha** da tarde, preocupação". Os italianos, por sua vez, acham que matar uma aranha, mesmo acidentalmente, anuncia perda de dinheiro.

Uma **pedra furada** é considerada mascote de primeira importância na Irlanda.

Um **coelhinho** traz boa sorte ao corredor de automóvel da Alemanha, enquanto o **galo que canta**, ao meio-dia ou à noite, anuncia ao fazendeiro do norte da Europa uma colheita abundante. Por outro lado, uma **galinha** cantando à mesma hora do galo, em Provença, é aviso de desgraça próxima. O **cachorro preto** que segue um desconhecido, mesmo por alguns





minutos, deverá trazer-lhe um golpe de sorte. Pelo menos, é o que acreditam na Alemanha. O amuleto preferido dos escoceses é um ramalhete de **urze**, e nenhum inglês supersticioso se atreve a fazer uma longa viagem, sem levar consigo um **pinho** — de verdade ou de imitação. Na Grécia, na Holanda, ao leste da França e na Alemanha, a presença de uma **cegonha** na vizinhança é considerada ótimo presságio. Para os chineses, é o **dragão de prata** que traz saúde, força e felicidade. O mesmo acontece com a **flor-de-lótus** na Índia e na Malásia. Entre os insetos, o **escaravelho** é símbolo de

energia e coragem no Egito, desde os tempos mais remotos. Na França e no Brasil, é a **joaninha** que, pousando em alguém, atrai a boa sorte e o dinheiro... só que ela tem que voar por conta própria! A **moeda de cobre**, cunhada num ano bissexto, é um talismã escocês que atrai muito dinheiro. (Não é preciso dizer que é o amuleto favorito do Tio Patinhas...) **Três macaquinhos** — um tapando os olhos, o outro as orelhas e o terceiro tapando a boca — formam um mascote insuperável para os japoneses. O rei dos mascotes, na França, é o **junquilha**, muitíssimo usado, mas que precisa ser oferecido no dia 1.º de maio, para funcionar... Outro talismã





muito apreciado, no sul da França em especial, é um velho **porta-moedas**, bem usado, contendo velhas moedas.

O **elefante** é muito estimado em numerosos países, onde é usado como amuleto, para dar força e coragem nos momentos mais difíceis. Muitos franceses que vivem no campo têm uma superstição gozada: se um **ouriço** atravessar a estrada, na frente de uma pessoa, é sinal de que um problema será solucionado! E o mesmo ocorre com o **porco-espinho** no Canadá. Na Grã-Bretanha, a **abelha** em forma de amuleto é considerada eficaz. Já na Hungria, se uma abelha de verdade entra numa casa,

anuncia a visita próxima de um amigo querido. Na França, é a **Porcelaine, borboleta noturna** que, ao pousar numa cortina, anuncia algo parecido: a chegada de uma boa notícia.

Mas não vamos esquecer o **carvão**: quem encontrar um pedaço, pode contar com um ano inteiro feliz! Na verdade, seriam necessários alguns volumes para enumerar todos os objetos, plantas ou animais que têm a fama de trazer boa sorte. Por isso, mesmo que você não acredite nessas coisas, evite zombar dos que acreditam! Afinal de contas, o único sujeito que pode esnobar um amuleto de boa sorte é... ele mesmo: o sortudo, irritante e incrível Gastão!



UMA BRINCADEIRA COM PEDRAS PRECIOSAS...

Mestre e seus companheiros estão chegando à mina, onde vão descobrir pedras e mais pedras preciosas. Todo mundo sabe que as pedras preciosas têm grande valor. Mas o que nem todos sabem é que elas também servem para prever o futuro. Como?

Vamos fazer uma brincadeira e você vai ver.

Podem jogar até sete crianças. Você vai precisar de sete pedacinhos de papel. Em cada pedacinho, escreva

o nome de uma pedra preciosa: esmeralda, diamante, safira, jade, rubi, água-marinha, ágata.

Agora, dobre bem todos os papeizinhos.

Cada jogador tira um papelzinho e vê qual foi a pedra que ele ganhou.

Agora, vamos consultar a tabela dos resultados:

ESMERALDA — Se você tirou o papelzinho onde está escrito esmeralda, saiba que você vai ser médico, porque a esmeralda é a pedra que

simboliza a medicina.

DIAMANTE — Se você tirou o diamante, quer dizer que você vai ser o primeiro do grupo que vai casar, porque o diamante é a pedra dos anéis de noivado.

SAFIRA — Se a sua pedra for safira, quer dizer que você vai trabalhar no ramo de construções, porque a safira é a pedra dos engenheiros.

JADE — Se você foi sorteado com o papelzinho em que está escrita a palavra jade, saiba que no seu futuro existe uma grande viagem ao Oriente, pois o jade é a pedra mais apreciada do Oriente.

RUBI — Se a sua pedra for o rubi, pode ir se preparando. Você vai ser advogado. O rubi é a pedra do anel dos advogados.

ÁGUA-MARINHA — Se você tirou a água-marinha, pode ficar contente. Você vai ser dono de um lindo barco e vai navegar pelos sete mares.

ÁGATA — Se foi você quem ganhou a ágata... viva! — Você vai ganhar um grande prêmio na loteria.

E se vocês forem mais de sete, descubra outras pedras preciosas e invente um significado para cada uma. Afinal, é tudo brincadeira, não é?







DÊ UM BELISCÃO... MAS NÃO DÊ RISADA!

De depois de escolher uma pessoa para coordenar o jogo — a não ser que alguém se apresente voluntariamente — a assistência senta-se, formando um círculo fechado. Ao sinal (já combinado) do coordenador, um dos jogadores, escolhido por sorteio, dá um beliscão no nariz do seu vizinho — de leve, é claro. Em seguida, a pessoa beliscada faz o mesmo com seu vizinho da esquerda, ao mesmo tempo em que faz uma careta ou diz algo bem gozado para o vizi-

nho dar risada. E assim por diante, mas cada vez mais rápido. O objetivo do jogo é fazer rir quem recebeu o beliscão, que deve pagar uma penalidade. (Veja a relação que sugerimos nas páginas 120 e 121.) Se, apesar de tudo, nada acontece e todos continuam sérios, o coordenador tem o direito de intervir e beliscar, com os dedos sujos de carvão ou batom, o nariz de um jogador escolhido ao acaso. E cuidado para não ser o primeiro a dar risada, senão... vai pagar a penalidade! (É o tipo da brincadeira em que a Clarabela sempre se estrepa... porque ela já começa a rir antes mesmo de levar o beliscão!)

O JOGO DOS PROVÉRBIOS

E sta brincadeira é jogada com várias pessoas, como a anterior, tendo também um coordenador na função de árbitro.

Escolhido o primeiro jogador, este deverá ficar no centro, com o pessoal sentado ao seu redor. Aí ele tentará comunicar um provérbio por meio de gestos, caretas, etc. aos assistentes. Os espectadores têm o direito de fazer perguntas para se esclarecerem melhor. A todas elas o "comunicador" deverá esforçar-se por responder sempre através de gestos. O primeiro espectador que acertar qual o provérbio que está sendo representado poderá escolher o próximo mímico entre os assistentes ou, então, ele mesmo assumir essa função. Na hora em que cada mímico é escolhido, ele conta — em segredo, é claro — o provérbio que escolheu para representar. Se, depois de cinco minutos, o mímico não conseguir transmitir a ninguém o provérbio escolhido, terá de pagar uma penalidade. Aqui vão alguns provérbios relativamente fáceis de interpretar:

- Quem muito quer tudo perde.
- Água mole em pedra dura tanto bate até que fura.
- Mais vale um pássaro na mão que dois voando.

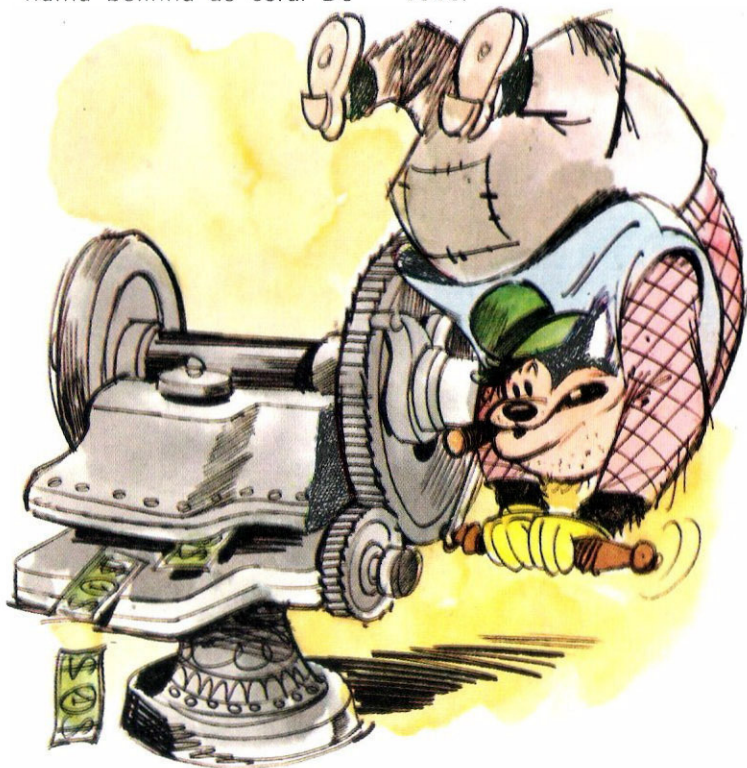


A CÉDULA AMBULANTE

Peca emprestada a um espectador uma cédula. Coloque-a ao pé da parede, e apóie sua mão em qualquer altura da mesma. Erga-se então e... a nota começa a andar pela parede e acaba na sua mão!

Eis o segredo: um fio de náilon, bem fino, de uns 80 cm, uma das pontas presa dentro do bolsinho do seu casaco e a outra terminando numa bolinha de cera. De-

pois de apanhar a cédula do espectador, você faz de conta que a coloca em seu bolsinho. Na verdade, neste momento, você gruda a nota na bolinha de cera. Enquanto você coloca a cédula no chão com a mão direita, a mão esquerda encosta contra a parede, de forma a deixar o fio correr entre sua mão e a parede. Ao erguer-se, você puxa o fio e a nota sobe!





O COMPRADOR DE AVES

Podem brincar seis pessoas: quatro representando as aves, um candidato a comprador e um vendedor de aves. Este será o juiz, ao mesmo tempo. Para esta brincadeira é preciso que cada um conheça as vozes das diversas "aves" que vão participar: **QUÃ-QUÃ** para o pato, **COCOROCÓ** para o galo, **PIU-PIU** para o pintinho, **LOURO** (em falsete) para o papagaio, **BEM-TE-VI** para o bem-te-vi, e assim por diante.

Por sorteio, escolhe-se quem vai ser o comprador, enquanto as "aves" ficam todas juntas num lugar que

representa o viveiro: é neste local, e sem que o comprador escute, que eles escolhem a ave que cada um vai imitar. O comprador se apresenta, de costas para as "aves" e diz ao vendedor que deseja comprar uma ave: galinha, pato, papagaio, etc. O vendedor chama a "ave" escolhida. Esta fica uns cinco passos atrás do comprador e imita três vezes a ave que representa. Se o comprador acertar quem é a "ave", ela volta ao viveiro e passa a fazer o papel de uma outra ave. Se ele não acertar, a "ave" sai do jogo. O último que ficar no viveiro perde o jogo.

Em seguida, o jogo recomeça. A cada nova rodada, as aves são interpretadas por diferentes participantes.

QUEM ESTÁ TOCANDO O QUÊ?

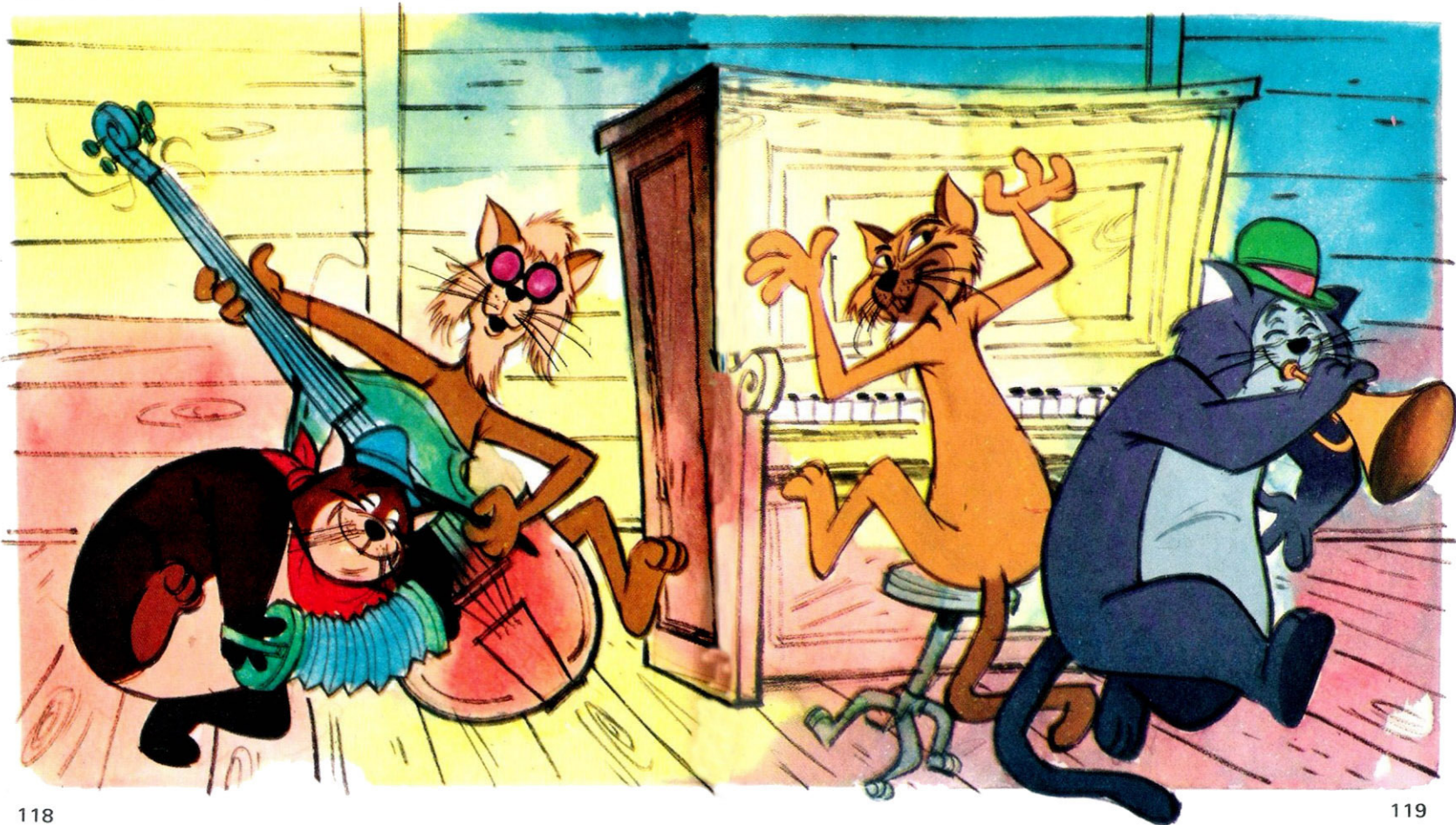
Esta é uma variação do jogo anterior, dedicada especialmente aos melômanos. (Melômano é quem é doidinho por música.) Escolhe-se alguém para ser o regente da orquestra. Aí, ele

fica afastado do resto do grupo. Enquanto isso, os executores, que serão os músicos, escolhem o papel que gostariam de desempenhar. Por exemplo, um será o flautista, o outro o saxofo-

nista, um outro imitará o pianista. Outros, ainda, imitarão o trombonista, o violonista, e assim por diante. A um sinal dado, o concerto tem início: cada um deverá fazer mímicas do instrumento representado, além de imitá-lo também com a voz. Então, o regente da orquestra deverá identificar todos

os instrumentos musicais. Ele faz isso, apontando para o músico e dizendo o nome do instrumento. Se acertar, o músico indicado pára de tocar.

O regente continua até identificar todos os componentes da orquestra. Para cada erro que cometer, terá de pagar uma penalidade.



AS PENALIDADES DOS ESCOTEIROS-MIRINS

Se quisermos que um jogo seja mesmo divertido e que todos participem dele com prazer, devemos escolher bem a penalidade. Ela não deve ser uma punição desagradável, e sim uma tarefa que exija certo esforço. Ao mesmo tempo, deve ser divertida tanto para quem a executa como para quem a assiste. Por exemplo: tocar a campainha do vizinho é uma idéia de mau gosto. Mas, ter de pôr um avental e ir lavar um prato na cozinha pode ser uma penalidade divertida. Vamos dar mais alguns exemplos de tipos de "multas" que o jogador (que errou ou perdeu) terá de pagar. Lembre-se: quanto mais gozada, melhor.



● Imitar um papagaio dizendo qualquer frase que possa ser entendida

● Andar de quatro imitando um cavalo (penalidade reservada aos meninos) e, se possível, com uma menina nas suas costas. O "cavalo" deve passar na frente dos jogadores que aplaudem, enquanto o "cavalo" relincha e a sua cavaleira (ou cavaleiro) cumprimenta o público.

● Fazer o contrário de tudo que lhe for ordenado. Se um jogador (escolhido antes para dar as ordens) disser "MARCHE!", ele deve ficar parado. Se disser "FIQUE DE PÉ!", deverá sentar-se. Se receber a ordem de virar à direita, deve virar à esquerda, e assim por diante, até que cinco ordens desse tipo sejam executadas sem erro.

● Fazer de conta que dança com uma dama ou cavaleiro imaginário: fazendo o convite e indo dançar, enquanto cantarola algum ritmo.

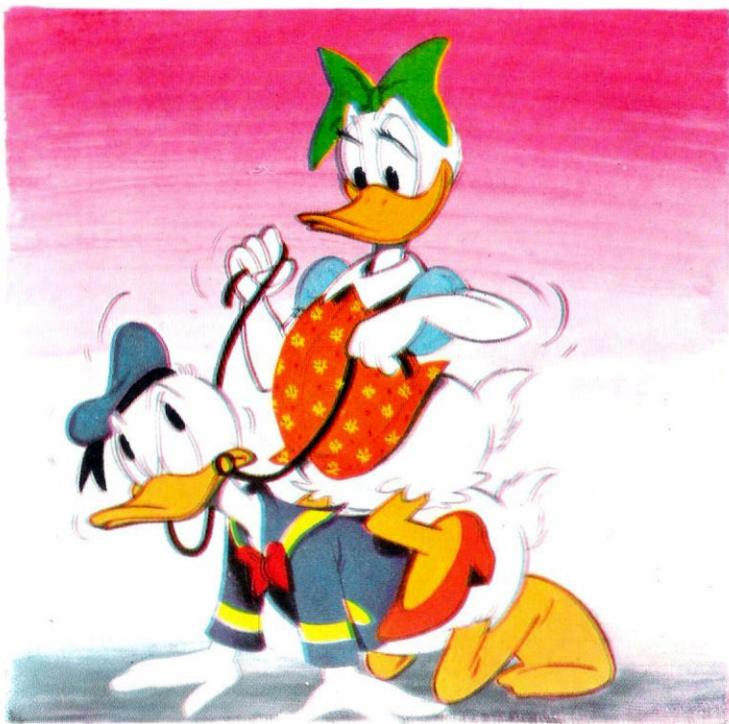
● Equilibrar uma régua no dedo, na vertical, enquanto, com a outra mão, bebe um copo de água.

● Se for um rapaz, fazer de conta que está tricotando e, se for menina, fazer de conta que está travando uma luta de boxe até ser nocauteada.

● Bancar o saci-pererê andando num pé só — sem tro-

car de pé — enquanto faz de conta que toca violino ou algo assim.

Você pode inventar uma série de penalidades tão ou mais divertidas que essas que demos como exemplo. É só usar um pouquinho a imaginação e trocar idéias com os amigos, que você vai ver quanta penalidade gozada dá para se fazer com os participantes perdedores. Mas, lembre-se: nada de jogo bruto!



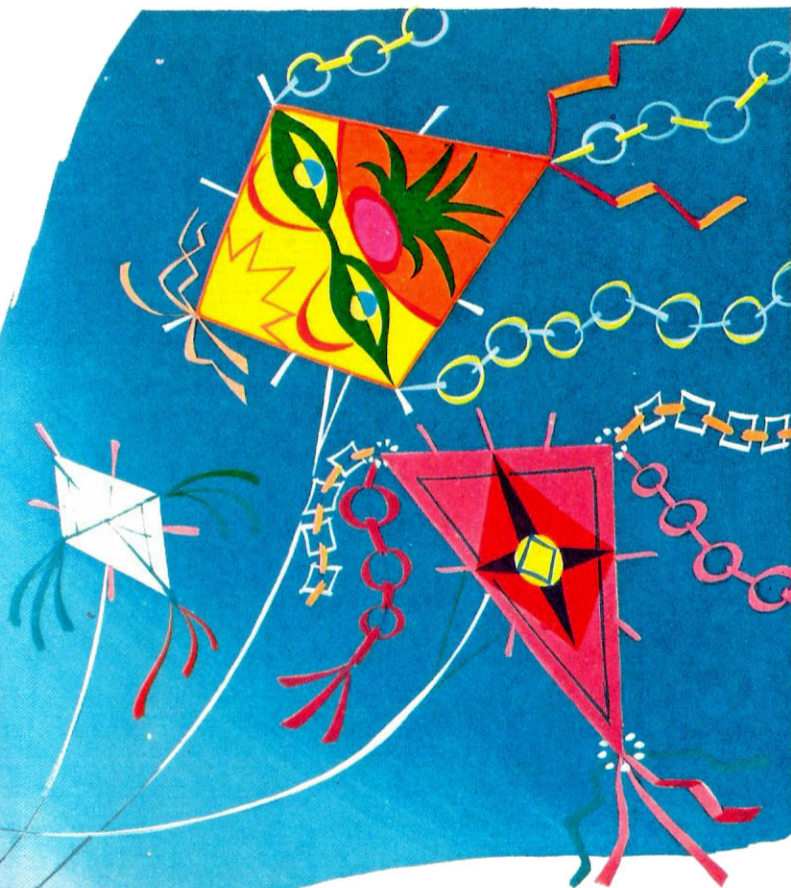
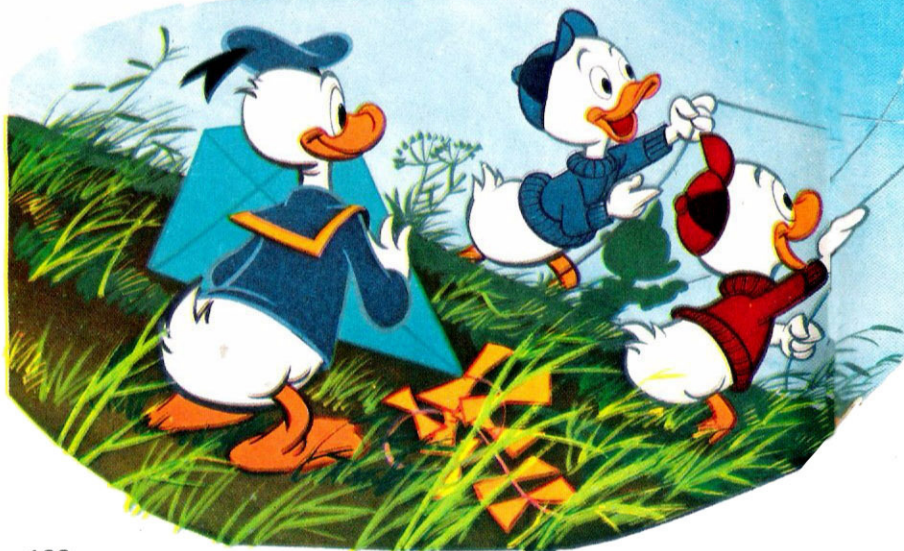
PAPAGAIOS COMBATENTES

Este esporte é muito praticado no Sião: na estação certa, os estudantes organizam combates de "dragões", como são chamados os papagaios de papel no Oriente, por causa de suas formas decorativas. O objetivo do jogo é serrar o barbante do papagaio adversário... usando o próprio barbante de cada papagaio. Outra habilidade desse jogo é não deixar que seu papagaio vá para o chão junto com o do seu oponente, se ele cair.

Os jovens siameses inventam mil e uma para tornar seu papagaio imbatível. Al-

guns chegam até a substituir parte de seu barbante por um arame fino!

Sem precisar fazer isso — que inclusive é perigoso — sugerimos que você tente um combate com o seu amigo. Você vai notar, por exemplo, como é difícil aproximar os barbantes dos papagaios sem provocar uma embaralhada tremenda nos dois fios. Ai, os dois papagaios vão direitinho para o chão! Por isso, evite empi-



nar seu papagaio perto de matagais ou lagos. E, sobretudo, **nunca**, mas nunca mesmo, empine papagaio perto de fios elétricos da

rua! É ultraperigoso, pois o papagaio pode absorver grandes cargas elétricas.

Brincar de empinar papagaio é divertido desde a hora em que você faz o seu, até quando você consegue levá-lo lá para o alto e ele fica bem pequenininho...

É um divertimento e tanto... se você for uma pessoa cautelosa!

A BANANEIRA-SURPRESA

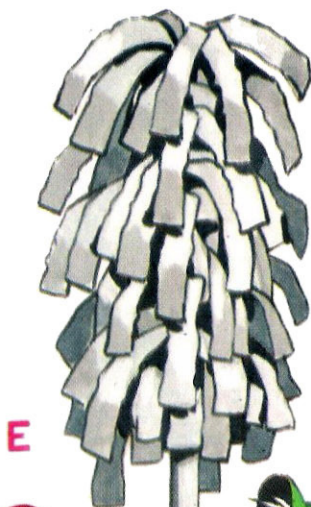
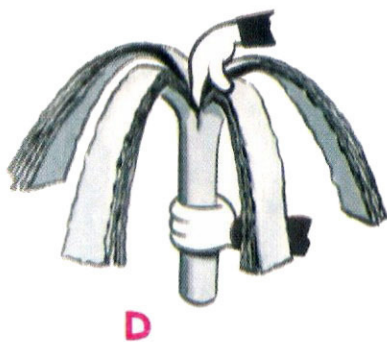
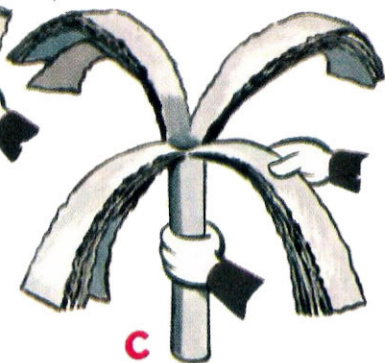
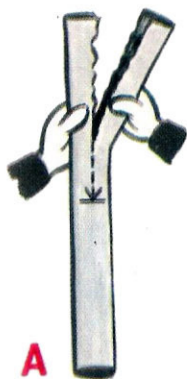
Pegue três folhas duplas de um jornal. Abra a primeira folha sobre a mesa e vá enrolando cuidadosamente até uns 15 cm da última borda. Sobre os 15 cm de margem, abra agora uma segunda folha, e enrole de novo até os 15 cm de margem da borda seguinte. Faça o mesmo com a terceira folha. Você tem agora, na mão, um rolo de papel liso e rígido que você vai transformar numa bananeira gigante.

Rasgue o rolo em duas partes, até o meio aproximada-

mente (figura A). Repita a operação com os outros dois semi-rolos (figura B) e afaste bem as quatro partes (figura C). Coloque agora dois dedos no interior do rolo, puxe a segunda página (figura D) e recomece a operação-corte, já realizada. Faça o mesmo com a terceira folha. Você obterá, assim, a linda bananeira da figura E.

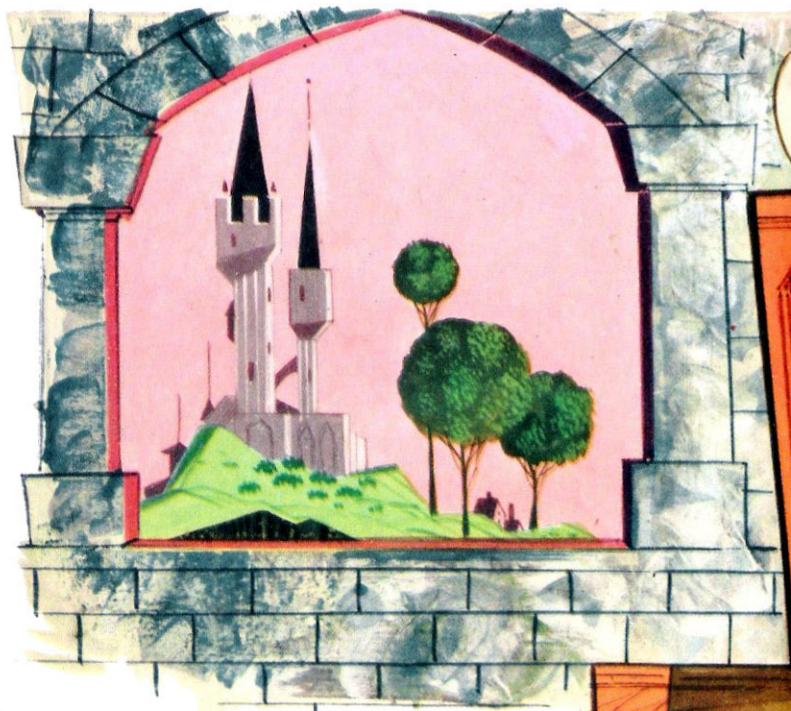
Uma bananeira ainda mais incrível se, ao invés de jornal, você utilizar três folhas de papel de tamanhos iguais, mas cores diferentes.





DIGA-ME COMO ESCRIVE E EU DIREI QUEM VOCÊ É!

A grafologia já era conhecida há mais de três séculos e meio. Em 1622, um ilustre sábio italiano, o professor Baldi, escrevia um dos primeiros, senão o primeiro livro sobre o assunto. Todos admitem, hoje, que a escrita revela muito do indivíduo, ou sobre os seus conhecimentos. De que modo? Vire a página e você ficará sabendo!



Não se aprende grafologia em poucos dias ou ... mesmo em poucas linhas. Mesmo assim, você pode "adivinhar" alguma coisa a respeito do caráter das pessoas, de seus amigos, pelo estudo de certas "pistas" que eles deixam quando escrevem. É o caso do pingo nos "ii", por exemplo. Os "ii" sem pingo revelam um temperamento um tanto negligente. Mas, se estiverem bem colocados em seu lugar, vão indicar um temperamento ordeiro. E, o que acontece se o pingo está colocado à esquerda da letra, antecedendo-a? Trata-se, então, de alguém que possui vivacidade de espírito. O contrário também acontece: se o ponto estiver colocado depois da letra, isto é, à direita, vai revelar alguém que pensa devagar. Mas há outros detalhes. Um ponto bem marcado demonstra firmeza de caráter, enquanto um ponto aumentado, tomando quase a forma de vírgula, denota intensa atividade intelectual. No entanto, não tire conclusões precipitadas. A grafologia deve levar em conta a idade da pessoa. Sabe-se que a escrita evolui e se modifica com o

passar do tempo. E qualquer pessoa, muito jovem, com a mania de colocar os pingos nos "ii" um pouco depois da letra, não será forçosamente, e para sempre, uma pessoa negligente. Vamos agora examinar um outro elemento que é revelador do caráter: a assinatura. Uma assinatura simples é difícil de interpretar: pode tanto pertencer a uma pessoa de pouquíssima personalidade, como pertencer a uma pessoa consciente do seu valor e que faça questão de que todos saibam disso. Um ponto colocado depois da assinatura revela uma pessoa preocupada com exatidão — um pouco maníaca talvez, mas possuindo, em todo caso, uma grande dose de auto-confiança.

Quanto mais uma pessoa se deixa levar pela fantasia, pelo sonho, maiores e mais complicadas são as curvas e floreios na sua assinatura. Porém, a assinatura mais reveladora é aquela que não tem nenhum traço parecido com a escrita da pessoa. É alguém que busca aparentar o que não é, simplesmente. Em contrapartida, eis um exemplo de assinatura positiva: sua curva final, nem

longa demais nem muito seca, está bem ligada à última letra do nome. É a assinatura típica de um intelectual, acostumado a escrever, mas que não procura se impor. Se essa curva for acentuada, harmoniosa, é a de uma pessoa com senso artístico desenvolvido que pode se tornar um pintor, um músico, um escultor de talento — se já não o for! Uma assinatura sóbria, porém bem equilibrada, com as letras nem muito largas ou

marcadas, e que termina por um ligeiro floreio pretensioso, revela uma personalidade forte, mas modesta. Agora, atenção: não procure inventar uma assinatura para se parecer com uma das pessoas que acabamos de descrever. Uma assinatura “pré-fabricada” sempre trai a pessoa, cedo ou tarde... Simplesmente porque ela não se parece com a escrita do seu dono! Eram estes os pingos que precisávamos pôr nos “ii”!



OS ESTUDOS SECRETOS DE DONALD

Donald gosta muito de novidades. Agora, vive fazendo estudos profundos sobre o comportamento, as atitudes das pessoas, a fim de descobrir o caráter de cada uma. Veja se você concorda com as conclusões de Donald:

— Uma pessoa que estende a mão aberta e firme é muito bem intencionada. É uma pessoa amiga, clara, simples.

— Aquela pessoa, que demora muito tempo apertando a sua mão, tem necessidade de afeto, de calor humano. Ou está querendo namorar com você...

— Se a pessoa mal toca na sua mão, não quer muita conversa...

Mas, Donald acha que, mesmo antes de falar, a pessoa se revela por outros indícios também:

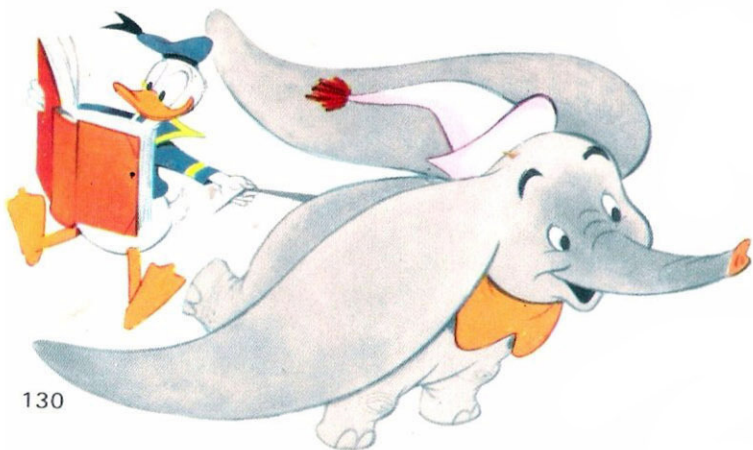
— Se a pessoa toca a campainha demoradamente, pode ser distraída ou autoritária, querendo que todos atendam logo aos seus desejos.

— Uma pessoa tímida toca de leve a campainha, procurando não incomodar os outros.

— Uma pessoa expansiva, que usa e abusa da campainha, dá toques longos, toques breves, repetidas vezes, como se estivesse conversando com a pessoa dando boas notícias, é uma pessoa bem simpática, mas um pouco barulhenta.

— Uma pessoa, que dá apenas um toque longo e suave, certamente é muito romântica...

Mas os "estudos" de Donald vão além. Imagine que ele examinou até a maneira das pessoas sentarem:



— Se a pessoa senta de forma decidida, no fundo da poltrona, é alguém decidido, que sabe o que quer e conseguirá tudo dos outros.

— Se a pessoa senta lá no fundo da cadeira e ficar olhando em torno, procurando o lugar onde pôr as mãos e os pés, provavelmente está insegura e precisando de ajuda.

— Aquela pessoa, que se senta no fundo da poltrona e cruza as pernas, certamente vai começar a contar a sua vida, cheia de aventuras, viagens maravilhosas, caçadas, safaris . . .

Por incrível que pareça, Donald acha que uma pessoa pode ser conhecida também por sua forma de beber:

— Se a pessoa bebe tudo de uma vez, ou está com muita sede, ou com vontade de “engolir o mundo de uma vez”, é uma pessoa muito insatisfeita.

— A pessoa que bebe devagar tem tempo de pensar . . . pensar . . .

— Aquela pessoa que bebe olhando o fundo do copo só está preocupada com a sua própria vida.

Agora, será que você concorda com Donald? Brinque de examinar as pessoas, tire suas próprias conclusões. Mas, cuidado! Não tire conclusões apressadas, quem vê cara, não vê coração . . .



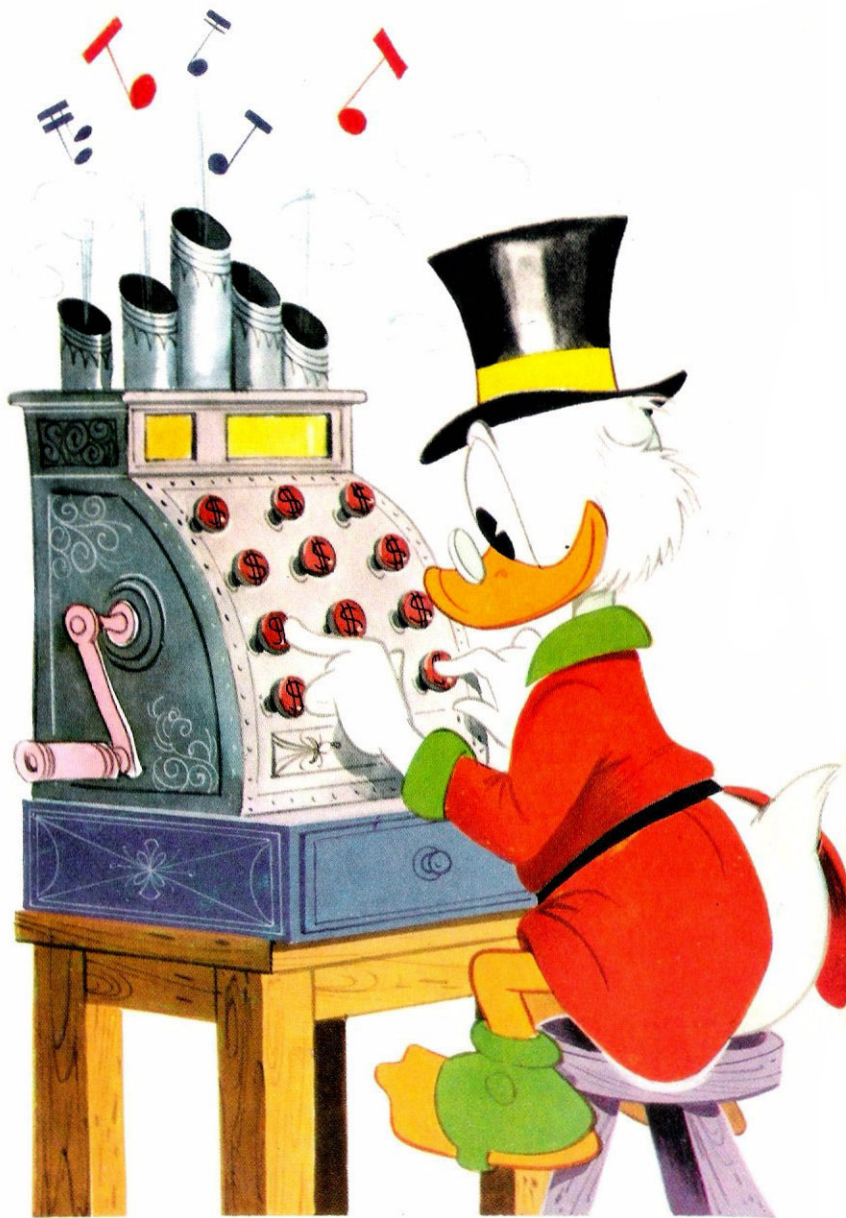
O MUNDO MÁGICO DOS NÚMEROS

Por falar em Tio Patinhas, eis um assunto que ele conhece como ninguém: sabe todos os segredos, todos os mistérios dos números, a ponto de causar inveja aos melhores mágicos do mundo.

De que maneira ele adquiriu essa prodigiosa capacidade? Simples: fazendo cálculos, e controlando rigorosamente, no dia a dia, suas despesas e receitas. Mais tarde, quando ele ainda nem sabia escrever o próprio nome, já tinha desvendado os mistérios dos números mágicos, números da sorte e outros ainda! Como o número 7, por exemplo.

É o número que mais aparece em nossa existência. Assim, contamos 7 dias e 7 noites na semana, 7 cores do arco-íris, 7 metais preciosos, as 7 maravilhas do mundo, os 7 sábios, as 7 colinas de Roma, seus 7 reis e seus 77 imperadores. Não é de estranhar que esse número tenha a fama de ser mágico. E você, que é um bom mágico, faça esta experiência: reúna seus amigos e peça-lhes para escreverem num pedaço de papel — sem que ninguém veja — um nú-

mero da preferência deles, e dobrarem. Por seu lado, escreva o número 7 num pedaço de papel. Depois de recolher todos os papéis, anuncie, sem medo de errar, o número mais escolhido entre a assistência. Será, com toda a certeza, o 7! Depois, vem o 3. Já o número 8 tem menos chances de ser escolhido. Se você quiser dar nova demonstração dos seus poderes mágicos, pergunte aos seus amigos como fariam para que uma multiplicação, incluindo 9 números no total, desse como resultado 9 vezes o número 1, isto é: 111 111 111. É fácil: multiplique por 9 (outro algarismo mágico) todos os números em ordem crescente, excluídos o 8 e o 0, ou seja: 12345679. Você vai obter 111 111 111. Você, por acaso, gostaria de obter só números 6? Proceda do mesmo modo com 18 (2×9). Só números 3? Multiplique 12345679 por 27 (3×9), assim por diante... Este é um truque que o Tio Patinhas sempre pratica. Só que, em vez de números, ele multiplica cruzeiros... Acha mais divertido assim!



O SENTIDO MÁGICO DOS NÚMEROS

O número 1 traz em si o símbolo do princípio, do início. Sendo Áries a primeira constelação do Zodíaco, é muito natural que o número 1 seja benéfico às pessoas nascidas sob este signo. O 2 simboliza a dualidade. É o número dos grandes empreendedores, grandes artistas, freqüentemente divididos entre os seus so-

nhos e a realidade. É tido como um número benéfico aos nativos de Câncer. O 3 é um dos números mais atribuídos a Júpiter e, conseqüentemente, à fortuna. É, por excelência, o número de sorte do sagitariano e do pisciniano. O 4 é símbolo de sucesso e poder. No Antigo Egito, ele era o número sagrado do Sol. É o número-

talismã dos leoninos. O 5 tem a fama de trazer sorte aos nativos de Virgem e Gêmeos. É também um símbolo de vida. Ainda hoje, na Inglaterra, quem mora numa casa que tenha o número 5 da rua, acha que terá sorte na vida. O 6, estreitamente ligado a Vênus, beneficia aos nativos de Touro e de Balança. Os de Balança, particularmente, podem verificar, muitas vezes, que a cada seis anos viveram algum momento notável. É, igualmente, um número-

mascote para os apreciadores de jogos de azar.

O 7 é, por excelência, o número da sabedoria e da força. E do mistério, também. Talvez porque os números que terminam com 7 sejam raramente divisíveis por outros. O 8 é o número benéfico dos nativos de Capricórnio e Aquário. Mas exerce uma influência estranha: tanto pode dar sorte como azar. O 9, múltiplo de 3, é igualmente misterioso. Beneficia aos nativos de Escorpião.



PROCURE ... E DESCUBRA O SEU NÚMERO DE SORTE

Existem várias maneiras de descobrir seu número de sorte. Vamos propor duas a você. Elas podem ser apresentadas a seus amigos, entre um e outro número de magia. A primeira veio diretamente até nós por meio da Maga Patalójika, especialista nessas coisas. Aqui está:

Some os dias, mês e ano de sua data de nascimento, e some de novo o total obtido. Vejamos um exemplo. Suponhamos que alguém tenha nascido em 22 de agosto de 1961. Temos: 22 (dia) + 8 (mês) + 1961 (ano) =

1991. Continuemos: $1 + 9 + 9 + 1 = 20$. Neste sistema, o zero não é contado. Conseqüentemente, o algarismo de sorte da pessoa em questão vai ser o 2.

A segunda maneira de realizar esta busca é um pouco mais complicada. Você deve proceder assim:

Jogue dois dados sobre a mesa, some os pontos obtidos e escreva o total num pedaço de papel.

Retome os dados, jogue de novo, some mais uma vez os pontos obtidos e escreva o total. Agora, passe para o "quadro mágico".

Procure, na primeira linha horizontal, o algarismo romano que corresponde ao total obtido pela primeira jogada de dados. Pronto? Siga, agora, a linha vertical até chegar à fileira dos algarismos romanos que correspondem ao total conseguido no segundo lance de dados. Seu número de sorte vai ser aquele que se encontra no cruzamento das duas linhas. Aqui está um exemplo: na primeira jogada, você obteve 4 e 3, isto é, 7. Na segunda, 5 e 6, ou seja, 11. Escreva, à parte, 7 e 11. Procure na linha horizontal dos algarismos romanos o número 7.





Siga, agora, em linha vertical ao longo dessa coluna, até chegar à fileira vertical de algarismos romanos que

correspondem ao 11. Assim, você lê: 24. Este é o seu número de sorte. Palavra da Maga Patalójika!

	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
II	75	0	18	0	16	0	78	0	44	0	39
III	64	28	0	2	5	55	0	21	0	51	0
IV	1	0	70	0	32	0	29	48	35	0	12
V	53	69	0	5	40	61	0	9	42	73	0
VI	46	54	7	76	38	49	11	33	27	0	66
VII	0	58	43	8	77	0	25	67	19	3	0
VIII	50	0	22	0	65	0	72	0	36	0	47
IX	0	13	0	31	10	0	60	15	0	4	0
X	23	0	59	0	71	0	6	68	34	0	20
XI	0	74	14	52	62	24	0	30	0	17	0
XII	57	0	41	26	0	37	63	0	45	0	56

MANIA DE SONHAR...

Você que conhece o Pato Donald sabe como ele gosta de dormir e... sonhar. Dizem que ele sonha até acordado. Atualmente, ele pegou uma nova mania... Quando acorda, escreve depressa o sonho, para depois interpretar e descobrir o que aquele sonho quer dizer, o que significa... Se você quiser brincar de “ler sonhos”, veja nas próximas páginas as interpretações do Pato Donald.



OS SONHOS MARAVILHOSOS DO DONALD

ABELHAS : se elas giram ao redor da cabeça, vem muita confusão por aí. Pato Donald toma logo um pouco de mel, para ficar bem forte.

ÁGUIA : uma grande satisfação, muito em breve.

ALHO : alguém está prestes a trair um grande segredo. Será a Margarida?

ÂNCORA : uma grande via-

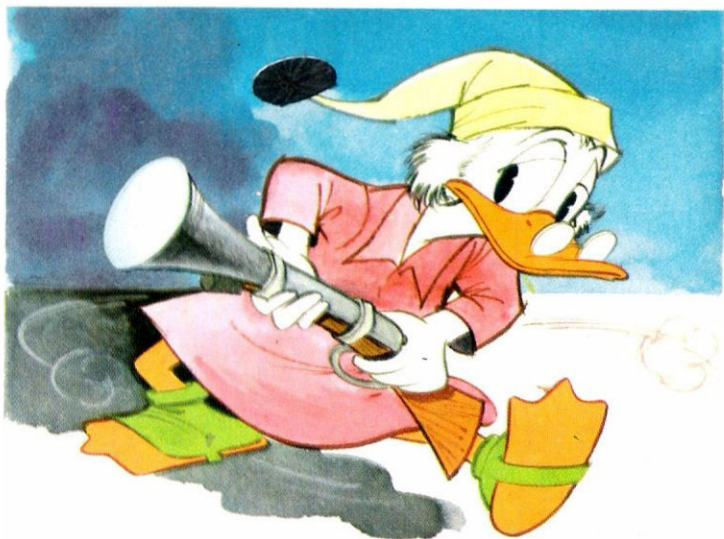
gem se aproxima. Que bom!

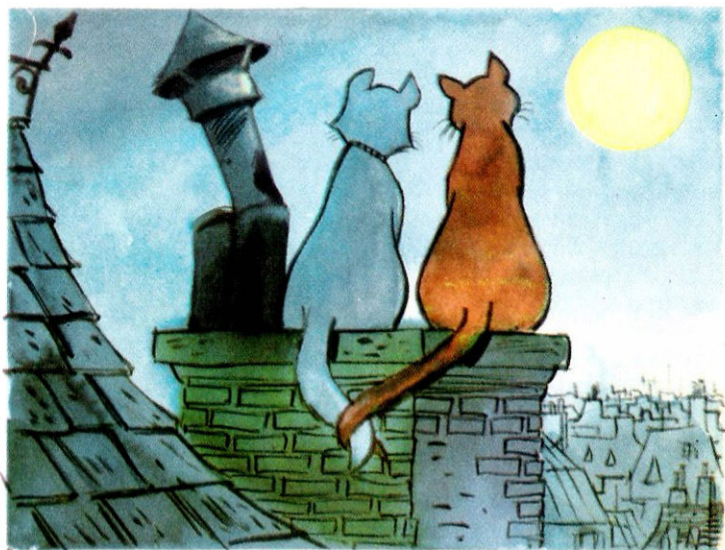
ÁRVORES : Pato Donald acha que as árvores indicam muitas novidades.

BARULHO : perigo de quebrar um objeto de estimação ...

BORBOLETA : traz boas notícias. Vida nova — nova vida! Linda!

BUQUÊ DE FLORES : muito amor para Donald ...





CACHORRO: um grande amigo vai chegar. É só esperar...

CANOA NO RIO: dinheiro fácil. Quem sabe, o Tio Patinhas não vai fazer uma doação?

CARROÇA: leva o Donald a conhecer gente nova.

CARTA: uma carta aberta traz sempre boas notícias. Uma carta fechada traz um mistério!

CAVALO: um amigo precisa de ajuda. Será o Mickey?

CÉU AZUL: significa um dia de sol lindo, bom para fazer piquenique, namorar!

CHAVES: mudança de casa à vista.

CHIMPANZÉ: é melhor não brigar com ninguém. Donald sairia perdendo.

COROA: se for de ouro, vai chegar muito ouro... no cofre!

DIAMANTES: trazem sempre notícias de amor.

DINHEIRO: quando Donald sonha que perdeu dinheiro... ele sempre acaba ganhando.

ELEFANTE: significa que os amigos estão preparando uma surpresa. Qual?

ENTERRO: Donald vai fazer as pazes com um amigo. Com quem será que ele brigou? E você?

ESCADA: traz uma boa no-

tícia. Se a escada for grande, a notícia virá de longe, de outro país.

ESCALADA: (de uma montanha, por exemplo) Donald prepara as malas porque vai surgir uma viagem.

ESCRITA: significa que Donald se esqueceu de pagar uma conta. E você?

FOGO: traz uma notícia que é fogo... É preciso ter cuidado!

FRUTAS: presente chegando. Que bom!

INCÊNDIO: alguém vai pregar um susto no Donald...

LÁGRIMAS: indigestão à vista. É bom começar a fazer regime.

LIVROS: as nuvens vão desaparecer do horizonte...

LONTRA: muito perigo, alta traição! Não conte os seus segredos a ninguém.

MÁQUINA A VAPOR: cartas estão chegando...

MERGULHO: adeus, preocupações — tudo está limpo!

NUVENS BRANCAS: notícias via aérea. Avião ou pombo-correio. Escolha!

PALÁCIO: probabilidades de mudança de casa.

PENTE: anuncia uma próxima viagem para bem longe!

POMBOS: um amigo está querendo fazer as pazes. Será a Margarida?

RAIO DE SOL: mesmo se estiver muito quente, é sinal de boa notícia.

RISO: Donald fica logo con-

tente. Daí a pouco estará sorrindo, rindo, dando gargalhadas. Ha! Ha! Ha!

ROCHEDOS: obstáculos se aproximam. Muitas pedras no caminho...

ROUPAS NOVAS: boa saúde e alegria de viver.

SALTO DE VARA: alguma coisa que perturba o Donald vai ser resolvida facilmente.

SANGUE: ninguém precisa se preocupar, boas notícias estão chegando.

SAPO: cuidado com o sapo, ele é um amigo falso.

TINTA: aborrecimentos à vista. É melhor você não se aborrecer... Não adianta, mesmo!

TRIGO: sinal de fartura, de uma mesa cheia de coisas gostosas... Hummm!

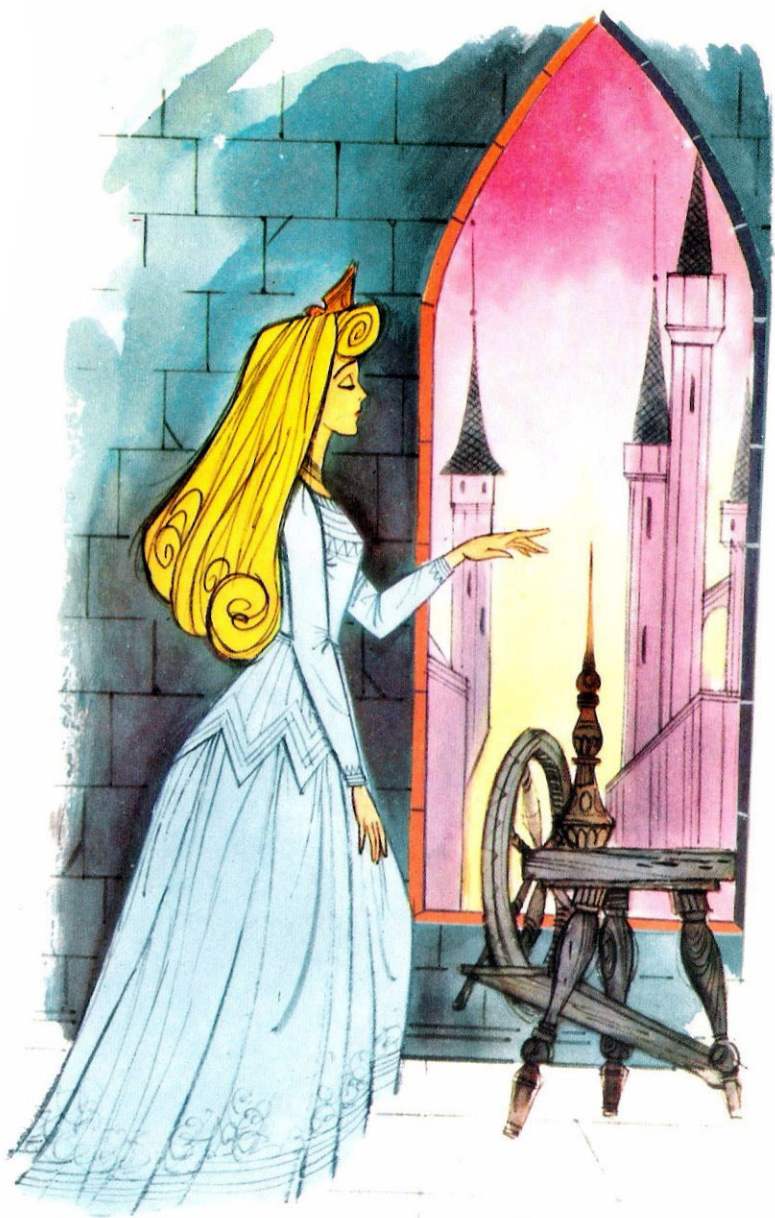
URSO: um amigo urso vai aborrecer o Donald... Será que você não tem algum amigo urso?

VELA: vela acesa significa um desejo satisfeito. Se a vela estiver apagada, o Donald acende logo!

XADREZ: quando Donald sonha que está jogando xadrez, os sobrinhos estão preparando alguma coisa...

ZEBRA: indica sucesso nas competições... Aproveite!

Se você não estiver sonhando com nada disso, invente um sonho lindo e interprete como quiser... Todo mundo tem o direito de sonhar, não tem?



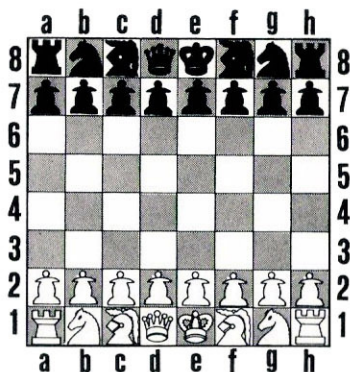
O EXERCÍCIO MENTAL

Rapidez nas decisões e segurança nos reflexos são adquiridas através de exercício mental. Qual seria? Eis um exercício sem igual: o jogo de xadrez. Não é por acaso que este jogo é comparado a uma ginástica . . . mental. O modo como você põe seu cérebro para funcionar no xadrez equivale ao esforço que seus músculos fazem nos exercícios de barra fixa, halteres e outros !



O JOGO DOS JOGOS QUE VEIO DO ORIENTE

Qual é a origem do jogo de xadrez? Segundo alguns historiadores, teria sido inventado na Grécia, durante a guerra de Tróia, por um engenhoso troiano que procurava passar o tempo durante aquele cerco interminável. Outros, porém, salientam que a expressão *xequemate* vem do persa *shah mât*, que significa "o xá (rei) está morto". Modestos,

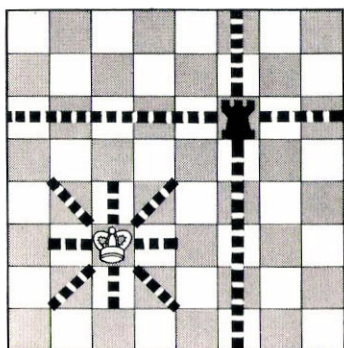


A posição inicial

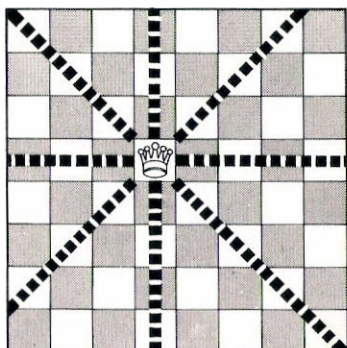
os persas acham que esse jogo chegou até eles da Índia. Seja como for, o xadrez

a 8	b 8	c 8	d 8	e 8	f 8	g 8	h 8
a 7	b 7	c 7	d 7	e 7	f 7	g 7	h 7
a 6	b 6	c 6	d 6	e 6	f 6	g 6	h 6
a 5	b 5	c 5	d 5	e 5	f 5	g 5	h 5
a 4	b 4	c 4	d 4	e 4	f 4	g 4	h 4
a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3	h 3
a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2	h 2
a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1	h 1

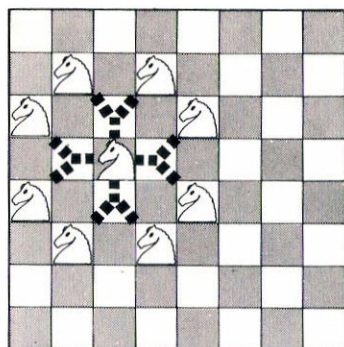




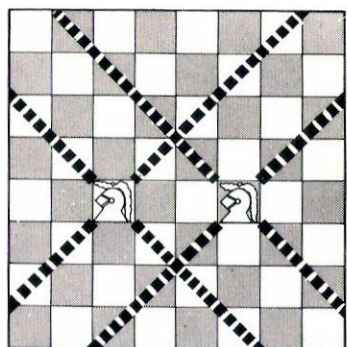
Marcha do rei e da torre



A dama, a peça mais forte



Os saltos do cavalo



As diagonais dos bispos

AS DIFERENTES PEÇAS

Um Rei branco		
Uma Dama branca		
Duas Torres brancas	..	
Dois Bispos brancos	..	
Dois Cavalos brancos	..	
Oito Peões brancos	...	
Um Rei preto		
Uma Dama preta		
Duas Torres pretas		
Dois Bispos pretos		
Dois Cavalos pretos	...	
Oito Peões pretos		

é considerado o “jogo dos jogos”.

Todos vocês já devem ter visto um tabuleiro de xadrez. É composto de 64 casas que se alternam em branco e preto, dispostas de modo que a casa do canto à direita de cada jogador seja branca. Neste espaço quadriculado, 32 peças são distribuídas. Dezesseis dessas peças são brancas, as outras dezesseis são pretas. Cada lado tem um rei, uma dama, duas tor-



res, dois bispos, dois cavalos e oito peões. Para facilitar as coisas, cada casa é indicada por um número específico, como vocês podem observar na página 146. Este sistema permite que se jogue xadrez por correspondência, pelo rádio e até pelo telefone. Vamos ver agora a posição

inicial das peças. Os oito peões ocupam a segunda fileira do tabuleiro, tanto as casas brancas como as pretas. Todas as outras peças são dispostas na primeira fileira, assim: as torres ocupam as casas das extremidades; a seu lado estão os cavalos; a seguir, os bispos;

e nas duas casas centrais, o rei e a dama, sendo que o rei branco fica na casa preta, na mesma coluna **d** (coluna do rei). No outro lado do tabuleiro, na mesma coluna (coluna do rei), fica o rei preto na casa branca. A dama branca fica à direita do rei branco, e a dama preta à esquerda do rei preto, na coluna **e** (coluna da dama).

Todas estas peças se movimentam de acordo com regras pré-estabelecidas. Os peões se deslocam para a frente em linha reta, e são as únicas peças que não podem andar para trás. No primeiro movimento de cada

peão, este pode avançar duas casas (se o jogador assim o desejar), mas depois ele só avança uma casa por vez (desde que esta não esteja ocupada). Ataca e pode tomar peças adversárias sempre em diagonal — para a direita ou para a esquerda. Ao alcançar a 8.^a casa, na última fileira (isto é, a primeira fileira do campo adversário), pode transformar-se em qualquer peça mais forte, exceto o rei. Normalmente o peão é transformado em dama.

O rei se desloca em todas as direções, mas somente uma casa por vez. A dama movi-

(Veja a movimentação das peças no quadro da página 148)





menta-se em todas as direções, mas não como o rei: alcança qualquer ponto do tabuleiro, caso não haja outra peça que barre seu caminho. Os bispos só andam em diagonal e as torres percorrem as fileiras paralelas às partes laterais do tabuleiro. Quanto aos cavalos, dão um passo como a torre (uma casa para a frente, para os lados ou para trás) e outro passo em diagonal (como o bispo), num mesmo movimento.

Os cavalos são as únicas peças que podem "pular" outras. Se o pulo do cavalo cair numa casa ocupada por uma

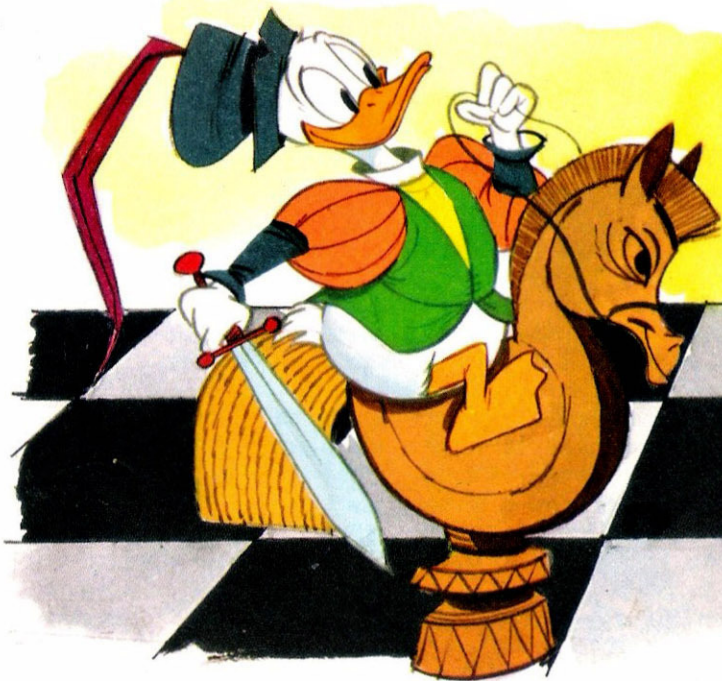
peça adversária, ele a toma. Toda peça tomada é retirada do tabuleiro, colocando-se na mesma casa a peça tomadora. É claro que a dama é a peça mais forte do jogo, dada a sua capacidade de deslocamento em todos os sentidos.

O objetivo final dos jogadores é dar *mate* ao rei adversário. Um rei diretamente atacado por qualquer peça adversária está em *xaque*. O rei deverá, então, abrigar-se do ataque ou ser protegido por seus "súditos". Se não tiver para onde fugir nem como ser protegido, o rei estará irremediavelmente per-

dido: será *xequemate*, e as forças adversárias terão ganho a partida.

Entretanto, nem todas as partidas de xadrez acabam assim. É comum ocorrer empate. Isso acontece quando: 1) um dos jogadores ficar totalmente impedido de movimentar qualquer peça, na sua vez de jogar, sem que seu rei esteja em xeque; 2) repetir-se por três vezes (consecutivas ou não) a mesma posição das peças

no tabuleiro; 3) forem jogados 50 lances de cada lado sem que se mova um peão ou se tome uma peça; 4) restarem no tabuleiro apenas as seguintes peças: rei contra rei; rei contra rei e cavalo; rei contra rei e bispo; rei contra rei e dois cavalos (mate possível, mas não teoricamente forçável); 5) houver comum acordo entre as partes, ao se convencerem ambos de que não há como forçar a vitória.

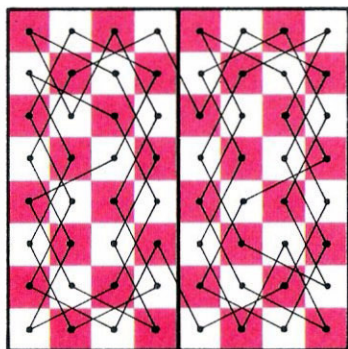


O PULO DO CAVALO

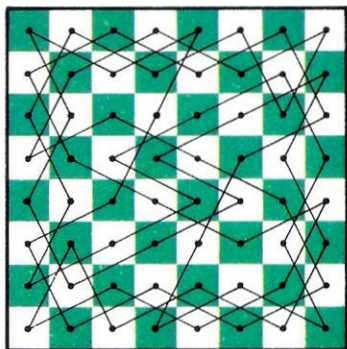
Existem outros jogos que você pode jogar também com o tabuleiro e as peças do xadrez. Como este quebra-cabeça chamado "O Pulo do Cavalo". Nos países germânicos, é um jogo de sucesso quase igual ao das palavras cruzadas. Vejamos:

a terceira figura da página 148 mostra como o cavalo se desloca: uma casa para o lado, depois outra em diagonal. A partir do centro do tabuleiro o cavalo pode, portanto, pular para oito casas diferentes. Se estiver colocado nas partes laterais, só existem quatro possibilidades, e apenas duas, se estiver no canto. O jogo do "Pulo do Cavalo" consiste

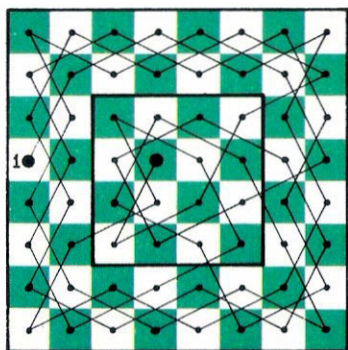




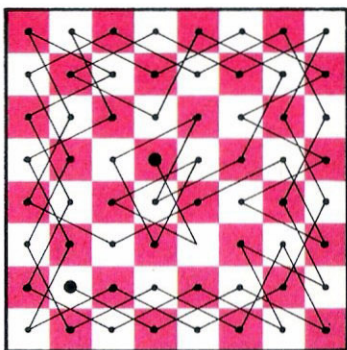
EULER (1759)



ESCOTEIROS-MIRINS (hoje)



COLLINI (1773)



WARNSDORF (1823)

em fazer com que a peça percorra as 64 casas do tabuleiro sem passar, porém, duas vezes pelo mesmo lugar. Agora vamos dar algumas dicas para facilitar o seu trabalho.

1. O cavalo pode percorrer dois tipos de trajeto: aberto ou fechado. Os diagramas mostram esses dois trajetos (cada ponto indica o lugar de

parada do cavalo numa casa): os trajetos de Warnsdorf e de Collini são abertos, isto é, para cada um deles o cavalo parte de um ponto determinado, indicado no diagrama, para chegar a um outro ponto. Em contrapartida, os trajetos imaginados por Euler e os Escoteiros-mirins são fechados, isto é, ao alcançar a 64.^a casa, o ca-

valo pode retornar para a primeira casa, e começar de novo.

2. Euler, em 1759, bolou uma fórmula que consiste em abrir completamente a metade do tabuleiro, antes de passar para a segunda metade. Este método reproduz um lindo desenho simétrico e pode facilitar a solução do seu problema.

3. O matemático Collini, em 1773, descobriu outro sistema: marca-se no centro do

tabuleiro uma área de dezesseis casas. *Os primeiros doze pulos do cavalo ocorrem fora dessa área marcada, depois os quatro seguintes, de maneira simétrica, no centro. (Tente partir do ponto marcado 1, no terceiro diagrama, e você verá.) Em seguida, doze pulos fora da área marcada, quatro simétricos dentro, e assim por diante até o último pulo, que leva o cavalo para a área do centro.



O SUPER-JOGO DA PULGA

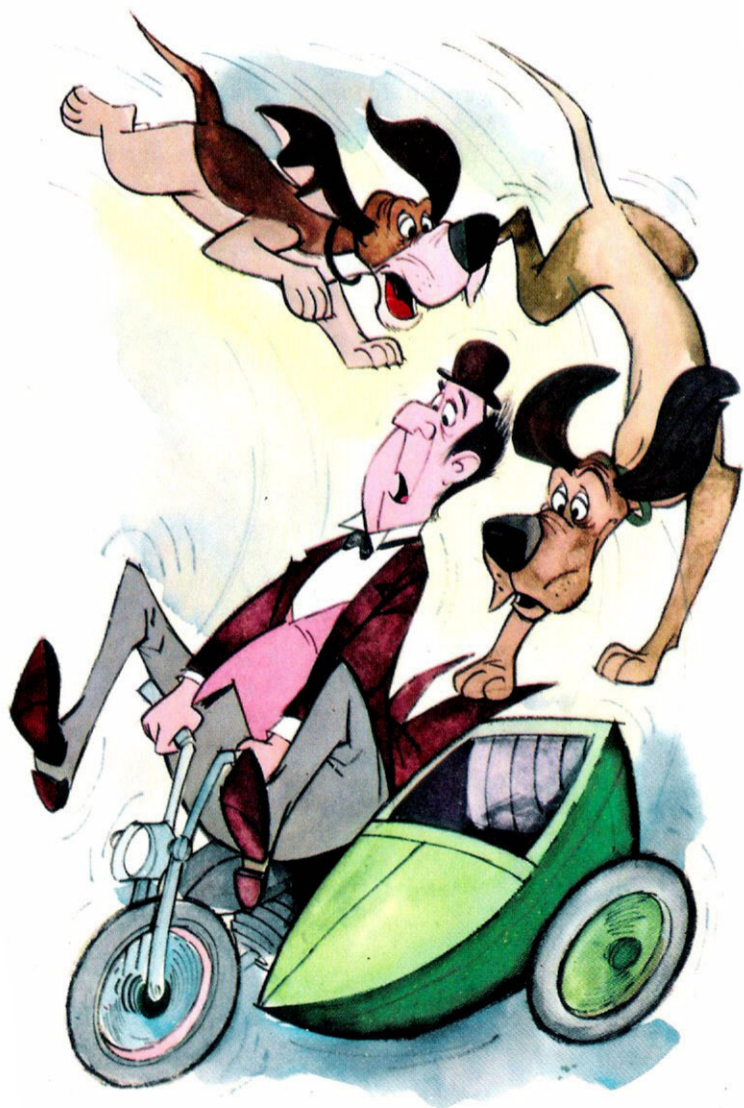
O jogo da pulga é assim: você pega uma pequena ficha, dessas que são usadas para marcar os pontos em jogos, e pressiona a sua borda com uma outra ficha, até que a “pulga” — isto é, a ficha sendo empurrada — atinja um recipiente que representa o alvo final. O último salto é o mais difí-

cil, pois a ficha terá de cair **dentro** do alvo. Este é o jogo da pulga comum.

Mas ele pode ser melhorado, ficando ainda mais divertido. É só usar um pouco a imaginação. Por exemplo: um percurso é traçado em volta do recipiente. Cada “pulga” terá, então, de seguir esse trajeto antes de atingir um ponto qualquer marcado, ou uma linha, a partir dos quais poderá ser dado o salto final. Este jogo pode ter vários participantes, cada qual com sua “pulga”, ou só dois, que terão duas ou três fichas saltadoras cada um. O vencedor será aquele que primeiro conseguir que todas as suas “pulgas” atinjam o alvo.

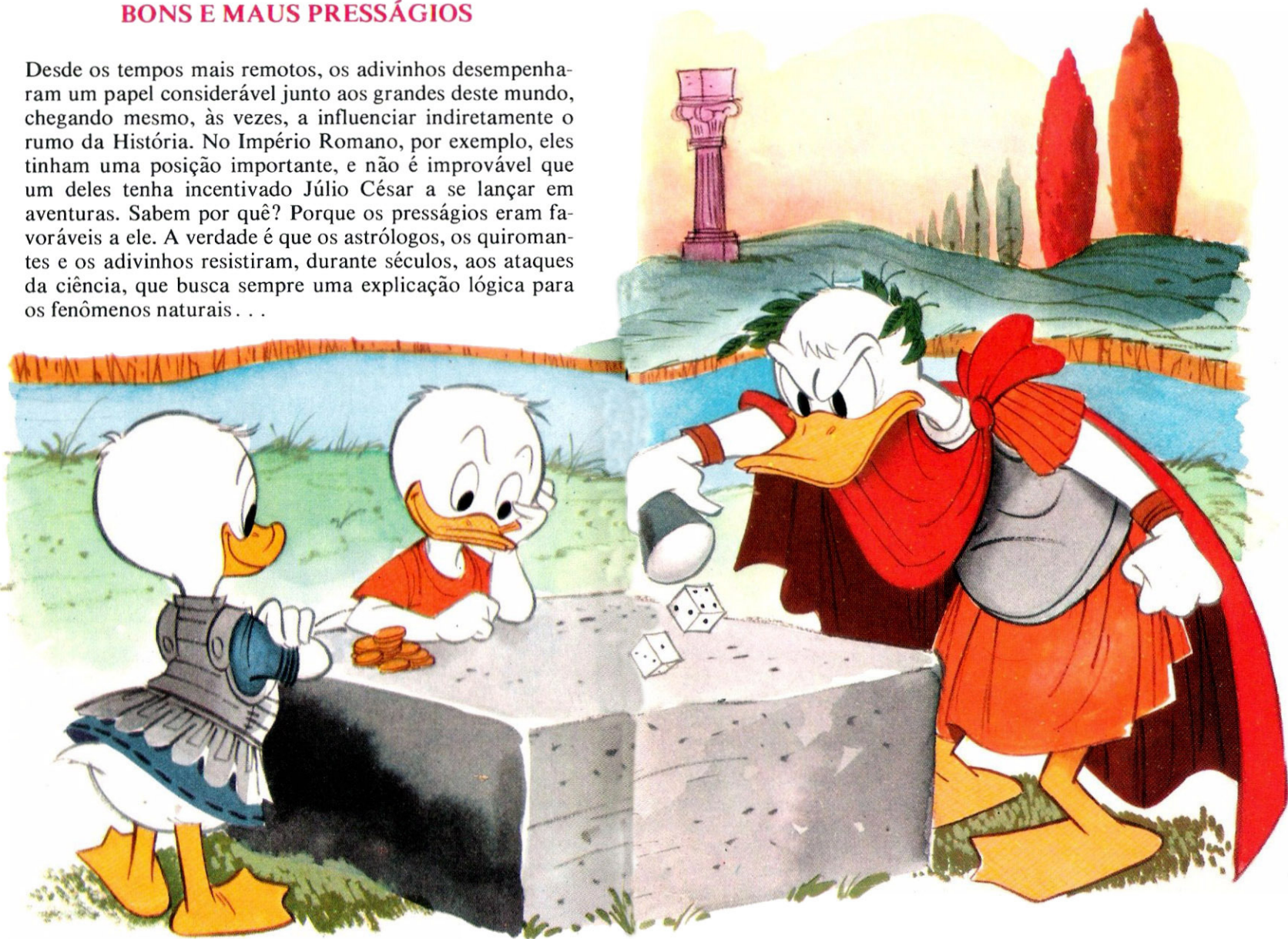
Outra idéia é tornar o jogo uma corrida eliminatória. Assim: cada jogador, enquanto faz sua “pulga” pular em direção ao alvo, poderá tentar acertar a “pulga” adversária que estiver à frente. Se conseguir bater nela, esta será eliminada. Esta é a forma do jogo que mais agrada ao Pluto: ele adora ouvir falar em “eliminação de pulgas” ... Agora, sujeito impressionável é o Pateta: toda vez que ele participa desse jogo, começa a se coçar todo! ...

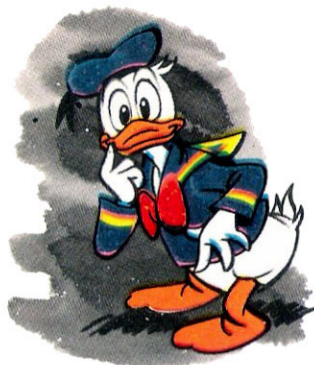




BONS E MAUS PRESSÁGIOS

Desde os tempos mais remotos, os adivinhos desempenham um papel considerável junto aos grandes deste mundo, chegando mesmo, às vezes, a influenciar indiretamente o rumo da História. No Império Romano, por exemplo, eles tinham uma posição importante, e não é improvável que um deles tenha incentivado Júlio César a se lançar em aventuras. Sabem por quê? Porque os presságios eram favoráveis a ele. A verdade é que os astrólogos, os quiromantes e os adivinhos resistiram, durante séculos, aos ataques da ciência, que busca sempre uma explicação lógica para os fenômenos naturais. . .





A CARTOMANCIA: SEU FUTURO NAS CARTAS

Divirta-se com seus amigos, num dia de chuva. Prepare um baralho com 32 cartas: os ases, reis, damas, valetes, 10, 9, 8 e 7. Com este jogo você poderá fazer suas "predições"...

COPAS: **ás:** visita agradável; **rei:** pessoa de espírito aberto; **dama:** pessoa reservada mas dedicada; **valete:** amigo sincero mas possessivo; **dez:** irmão mais velho que procura ensinar; **nove:** prova de estima; **oito:** sinal de boa saúde; **sete:** muita serenidade.

OUROS: **ás:** sucesso no esporte; **rei:** pessoa importante; **dama:** pessoa dinâmica mas faladeira; **valete:** visita de pessoa teimosa;

dez: viagem; **nove:** aborrecimentos; **oito:** perda de um objeto pessoal; **sete:** adiamento de viagem.

PAUS: **ás:** recebimento de uma carta; **rei:** um homem lhe quer bem; **dama:** uma mulher lhe quer bem; **valete:** visita de um amigo alegre; **dez:** sucesso à vista; **nove:** um pouco de dinheiro; **oito:** chegada de uma pessoa avarenta; **sete:** um bom lucro em vista.

ESPADAS: **ás:** aposta imprudente; **rei:** pessoa que vai criar problemas; **dama:** carta desagradável; **valete:** desconfie de um de seus amigos; **dez:** uma decepção o aguarda; **nove:** perda no jogo ou despesa imprevista; **oito:** pequenos aborrecimentos com saúde; **sete:** problemas de saúde com uma pessoa próxima.

Agora, diga o futuro de um de seus amigos. Embaralhe bem as cartas, peça a ele para cortar. Espalhe as cartas em leque, viradas para baixo. Peça a seu amigo que escolha cinco cartas ao acaso. Depois, abra as cinco cartas, uma por uma. E use toda a sua fantasia e imaginação para associar o significado de cada carta virada com a que vem em seguida. Se você encontrar noutro lugar outro significado para as cartas, não se preocupe. Isso é apenas uma brincadeira... Ou não é?

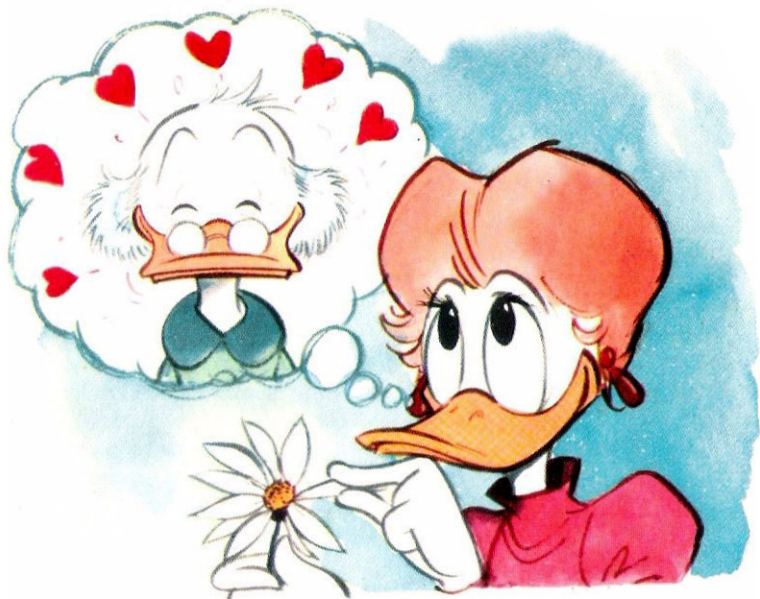


PARES SEM ÍMPARES

Pêça a um amigo que formule, em segredo, um desejo. Pegue dois dados e um copinho de dados. Se você não tiver um copinho, um copo de vidro também serve. Coloque os dados dentro. Com a mão tapando o copinho, sacuda com força e, em seguida, jogue três vezes os dados sobre a mesa, verificando se o total de pontos é par ou ímpar. Se o

total obtido nas três vezes for um número par — anuncie que o desejo vai se realizar logo. Se o total par for obtido duas vezes em três jogadas, dê a entender que o desejo será atendido, mas não já. Terá de esperar um pouquinho. Finalmente, se não conseguir um número par, seja diplomata, use um pouco de psicologia... e passe para o jogo seguinte!





AS PREDIÇÕES DOS CHÁS

Depois de ter preparado e servido o chá, despeje o fundo da chaleira e as folhas que se juntaram, numa xícara de fundo branco ou claro. Mexa a xícara de modo a espalhar as folhas. Agora, vire a xícara de maneira a eliminar o pouco de líquido que resta. Você vai perceber, então, que as pequenas folhas de chá ficaram grudadas no fundo, compondo diversas figuras. Procure atribuir uma forma a estas figuras e anuncie à dona da xícara (a pessoa que bebeu o chá) o que a aguarda no futuro. E você vai dizer, de acordo com as

formas:

uma flor com três pétalas:
um golpe de sorte que se aproxima;

uma estrela: ganho de dinheiro em breve;

uma árvore com vários galhos: são dias felizes que se aproximam;

uma serpente: indício de notícia desagradável;

um animal selvagem: uma pessoa pouco amigável na vizinhança;

um sol: presságio feliz para os seus projetos;

um cachorro: bons amigos vão ajudar você;

uma casa: fim de uma situação desagradável.

FLORES EM CONSERVA

Procore tulipas, louro-rosa, mimosa, jacinthos, flores de macieira, violetas, cravos, lírios, rosas, amores-perfeitos (e suas folhas) já um pouco murchos. Coloque sobre a mesa, na sombra e perto de vento. Deixe por algumas horas. Prepare uma tábua onde você estenderá uma cartolina e, sobre ela, uma folha de mata-borrão. Deposite as flores. Abra bem as pétalas de cada flor e

cada folha. Coloque em cima outra folha de mata-borrão, uma outra cartolina e, finalmente, outra tábua onde você irá colocar um objeto bem pesado: várias pedras graúdas, por exemplo. Deixe assim durante 48 horas. Depois, troque a cartolina e o mata-borrão até que as folhas e flores estejam perfeitamente secas. Agora, coloque cada flor debaixo de um vidro e . . . veja que beleza!



FAÇA SUAS PREDIÇÕES COM FLORES

E stenda várias flores sobre a mesa, peça a um amigo que escolha uma flor e anuncie que você vai dizer qual será a profissão mais conveniente para ele. Assim, se ele escolher:

O LOURO: possui temperamento de poeta, e poderia ser excelente professor;

O JACINTO: nítida vocação para esportes;

A TULIPA: ele seria um excelente comerciante;

A MIMOSA: queda para médico, veterinário e, sobretudo, pesquisa científica;

A FLOR DE MACIEIRA: ele seria, sem dúvida, um bom advogado;

A VIOLETA: vocação para a filosofia e os estudos sociológicos;

O CRAVO: clara tendência para a organização; seria um bom administrador;

O LÍRIO: inclinação para a profissão de ator, ou autor teatral;

O AMOR-PERFEITO: criador, desenhista de moda;

A ROSA: seria um industrial ou mesmo um armador.



**JOGO DE MÃOS . . .
JOGO DE MÁGICO:
A CARTA QUE FALTAVA**

Aí está você devidamente preparado para enfrentar o público com os seus talentos de mágico, ilusionista, adivinho, quiromante, cartomante, organizador de jogos e tal e coisa. Mas, será que você já pode se considerar um artista que sabe realmente divertir o público? Ainda não. Está faltando alguma coisa, uma pitada de mistério . . . enfim, está faltando uma “carta” no seu baralho de mágico. Vamos ver o que é isso, então !



ANUNCIE A COR . . .

Fabricar um arco-íris em sua própria casa . . . pois aqui está uma demonstração de talento de um mágico de verdade!

Primeira condição: observar bem as aparições do sol dentro da casa, procurando saber onde e quando seus raios vão penetrar numa sala ou num dado lugar. Segunda condição: dispor de um prisma. Um ótico poderá ajudá-lo a conseguir um bem barato. Anuncie então, aos amigos, que você vai fabricar um arco-íris! Leve-os para a sala mais adequada. Segure delicadamente o prisma por duas de suas pontas, entre dois dedos, e exponha o prisma aos raios solares: imediatamente vão aparecer as sete cores do arco-íris — vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta — projetadas em alguma parte, na parede, no teto ou no chão.

Como? Você não conseguiu arrumar um prisma de vidro? Não fique chateado. Pegue uma travessa, um prato ou um pires, lá na cozinha. Despeje água num desses recipientes e coloque-o ao sol: como a água pura também decompõe os raios luminosos do sol, você vai ver apa-

recer um arco-íris em algum lugar. Depois dessa demonstração, ninguém vai poder dizer que você não é um "fabricante de arco-íris"!

O ÍMÃ JAMAIS PERDE A BÚSSOLA!

Você saberia achar o norte embora tivesse perdido sua bússola? Pegue dois pedaços de madeira de uns 30 cm de comprimento e pregue um sobre o outro, formando um X. Agora, procure uma sala que não tenha grandes objetos metálicos, nem motor elétrico. Coloque seu X na vertical. Entre os dois pedaços, estique uma corda fininha. Você, por





acaso, tem um pequeno ímã retilíneo? Isto é fácil de achar por um preço razoável. Veja que uma das extremidades esteja marcada com um S (sul) e a outra com um N (norte). Passe em volta do ímã — que terá 4 ou 5 cm de comprimento — uma linha bem fina, bastante flexível, e amarre o pedaço de linha que está sobrando à corda que liga as duas pontas superiores do X. Durante alguns instantes, o ímã que está suspenso e um pouco solto vai oscilar de maneira um tanto desordenada. Depois, essas oscilações serão atenuadas. Por fim, o ímã suspenso vai tomar uma po-

sição definitiva e ficar imóvel. Olhe de que lado se encontra a letra N: o norte fica, sem possibilidade de erro, nessa direção!

A AGULHA MALUCA

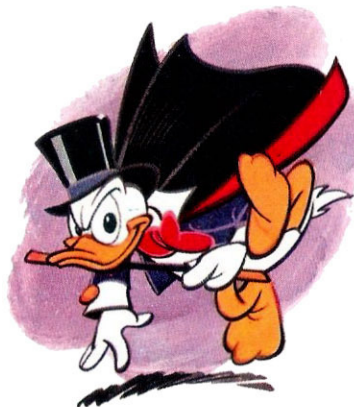
Sobre uma mesa coloque os seguintes objetos, simples, mas que certamente vão despertar a curiosidade dos espectadores: um copo bem cheio de água e, flutuando na superfície, uma rodela fininha de rolha de cortiça e servindo de suporte



para uma agulha. Diga, então, que um bom mágico deve sempre saber onde fica o norte e que por isso você confeccionou a bússola. E como se faz isso? Muito fácil: com o seu ímã retilíneo e os pólos marcados N e S. Pegue com uma das mãos uma agulha mais ou menos grande e o ímã, com a ponta N de frente. Com a outra mão passe, apoiando, esta ponta do ímã sobre todo o comprimento da agulha, com um gesto lento e regular. Quando você atingir a extremidade da agulha, des-
taque o ímã e volte ao ponto de partida para recomençar a mesma operação. Depois de 50 a 70 passagens, sua agulha vai ficar magnética. Como teste, faça essa agulha atrair outra menor, por

exemplo. Agora, coloque de-
vagarinho a agulha magné-
tica sobre uma rodela de ro-
lha e deposite tudo, com
muito cuidado, sobre a su-
perfície de um copo cheio de
água: lentamente, a agulha,
tornada bússola, vai virar no
sentido norte-sul e ficar imó-
vel. Depois que cada espec-
tador tiver olhado esse ob-
jeto curioso, afirme que,
infelizmente, ele não é de
muita valia. Isso porque
você está com tanto magne-
tismo em si mesmo que a
bússola não resiste à sua
presença. Em outras pala-
vras, o Pólo Norte é você!
Bastará, de fato, que você se
aproxime um pouco para
que a bússola fique maluca,
agitando-se em todos os
sentidos! O segredo é este:
nesse meio tempo, você
deslizou, disfarçadamente,





por baixo do seu punho, onde ficará preso por dois elásticos ... o seu ímã!

A ARMADILHA DO DEDAL

Para fazer este número você só precisa de três coisas: um dedal, um pedaço de fósforo e um ... cúmplice. O pedaço de fósforo tem um centímetro de comprimento e você o coloca de pé sobre a mesa. Depois, você anuncia um número sensacional e fantástico, antes de cobrir o pedaço de fósforo com o dedal. Depois que você prendeu bem a atenção do público, avise que vai bater no dedal e que o pedaço de fósforo vai perder o equilíbrio. Como este número não parece tão extraordinário assim, o pessoal

não vai lhe dar muita "bola". Mas aí você se vira e pede aos espectadores em volta um lápis, uma caneta, uma colher para bater no dedal. É neste momento que o seu cúmplice deve intervir. Enquanto você fica de costas e vai piscando para o público, seu cúmplice levanta o dedal e retira o pedaço de fósforo. Você se aproxima da mesa de novo e, muito sério, bate forte no dedal e o retira ... E o pedaço de fósforo ainda está ali! O truque é simples: antes da apresentação do número, você prendeu um pedaço de fósforo dentro do dedal. As batidas que você dá fazem o dedal sair do lugar e o público, que pensava ter descoberto o seu truque, cai na armadilha ... e fica bestificado!





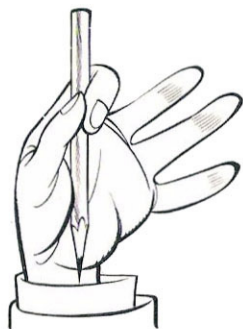
BRINCANDO COM FÓSFOROS ...

Mas você não vai se queimar, porque é perigoso! Faça uma brincadeira de adivinhar com seus amiguinhos, assim: coloque sobre a mesa doze fósforos alinhados. Pegue o fósforo à esquerda da fileira e desloque até a direita. Faça o mesmo com o segundo fósforo. Peça a um espectador para deslocar quantos fósforos quiser, mas menos de dez, agindo da mesma forma que você. Você fica de costas, enquanto ele executa essa operação. Quando tudo estiver pronto, um simples olhar lhe permitirá dizer

quantos fósforos ele deslocou! Qual é o truque? É que, no meio dos doze fósforos, existe um, ligeiramente diferente: mais claro ou mais escuro, ou um pouco torto ou marcado com um sinalzinho que só você percebe. Este fósforo diferente, você já colocou na terceira posição. Depois de ter deslocado os dois primeiros, é o fósforo marcado que o espectador vai deslocar em primeiro lugar. Basta verificar a posição que ele ocupa a partir do fim, portanto à direita, para saber o número de fósforos deslocados. Se ele for o quarto fósforo a partir da ponta, o espectador deslocou, então, quatro.

O LÁPIS FANTASMA

Peça ao público que lhe empreste um lápis. Quanto mais sofisticado o lápis, melhor. Exiba o lápis na sua mão esquerda, como indica o desenho, depois recubra com um lenço. Pronuncie a tradicional fórmula mágica e os passes magnéticos costumeiros. Ponha bruscamente a outra mão sobre o lenço que a mão esquerda segura, e faça uma bola do lenço. O lápis sumiu! O segundo desenho (na página seguinte) mostra como você deixou deslizar dentro da sua manga o lápis, tão logo ele foi recoberto pelo lenço, e seu dedo o substituindo de maneira perfeita. Gire a mão esquerda bem aberta para mostrar que está vazia, enquanto a direita fica sempre segurando o lenço em forma de bola. Chame a atenção do público sobre o lenço e, nesse meio tempo, abaixe o braço esquerdo com as costas da mão em direção ao público, e os dedos dobrados para reterem o lápis que volta a cair de dentro da sua manga. Com um pouquinho de treino, você conseguirá prender facilmente uma ponta do lápis na base dos dedos, enquanto a outra ponta fica presa pela orla da sua manga. Agora, você

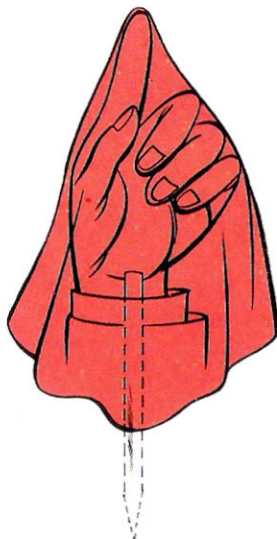


pode levantar o braço esquerdo com um gesto natural sem que o lápis caia no chão. Mostre os dois lados do lenço que você abriu, isto feito com a mão esquerda, é claro. Tome cuidado para mostrar apenas as costas desta mão, os dedos dobrados numa posição natural, a ponta do lenço presa entre o



polegar e o dedo indicador da mão esquerda.

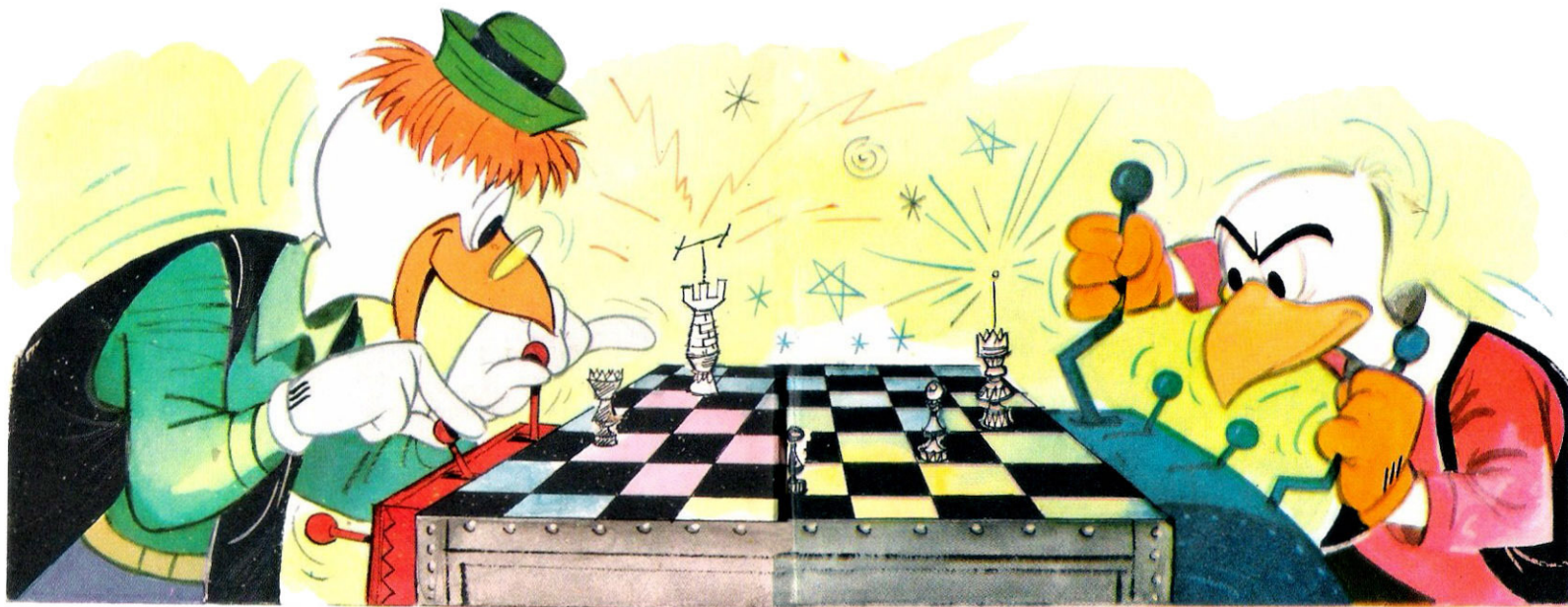
Nesse momento, sua mão direita larga a presa enquanto o seu braço esquerdo se levanta; o lenço dissimula o lápis que está escondido na palma da sua mão. Um último gesto da mão direita para pegar o lenço (e o lápis também) e, assim, ao esticar o lenço, o público assiste à volta do lápis-fantasma!



O INEVITÁVEL 100

Voltemos por um instante à magia dos números. Aposte com alguém que, ao somar números que vocês vão escolher simultaneamente — e que jamais serão superiores a 10 — você será **sempre** o primeiro a realizar o total de **100**. Isto ocorre porque você quer, porque seus dons de mágico dirigem seu pensamento de tal maneira que o seu amigo

não consegue ganhar! (Mas, aqui entre nós, tudo isso é só “papo” de mágico.) Trata-se de simples problema de matemática que você aprenderá facilmente. Tire no par-ou-ímpar quem começa primeiro. Se for você, comece por 1. Seu adversário vai dizer . . . qualquer número, e isso não tem importância. Contanto que, qualquer que seja o número anunciado pelo seu amigo, você anuncie sempre o número que lhe permita atingir um dos “números mágicos” seguintes: 12, 23, 34, 45,



56, 67, 78, 89. Assim, você ganhará automaticamente a aposta, pois seu amigo, só podendo servir-se de um número menor que 10, será obrigado a reconhecê-lo como vencedor.

Se é o seu adversário quem começa e diz 1, não se preocupe. Você vai ter sempre a chance de "pegar o bonde andando". É que você terá a oportunidade, no caminho, de atingir um dos "números mágicos" da série (45, 56, 67, 78 ou 89, por exemplo)

ao qual você se prenderá com a certeza da vitória!

O NÚMERO TRAÍDO

Seus amigos ficam espantados com a sua habilidade de brincar com números? Então, é bem provável que eles estejam louquinhos para pegar você no pulo. Pois, então, seja esperto e pegue a turma antes que eles peguem você! Eis um número aparentemente





complicado, mas que é simples. Baseia-se numa regra matemática pouco conhecida. Dê a um voluntário uma folha de papel e um lápis. Fique de costas e diga para que escolha um número da preferência dele (6, por exemplo), mas ele pode escolher também um número de dois ou três algarismos. Peça-lhe que multiplique o número escolhido pelo próprio número e anote o resultado. Em seguida, ele deve multiplicar o número imediatamente superior ao que escolheu por ele mesmo. Agora, peça que ele subtraia o menor resultado do maior e anuncie o número obtido. Você divide

esse número por 2 sem levar em conta a decimal. Obtém, assim, o número escolhido. A prova? Aqui está: $6 \times 6 = 36$. $7 \times 7 = 49$. $49 - 36 = 13$. 13 dividido por 2 é igual a: 6,5. Ao deixar a decimal de lado você obtém 6, ou seja, o número pensado. Esta é a versão mais simples. Se você quiser complicar o jogo um pouco mais, estenda o tempo da brincadeira. Depois de você ter obtido o número de seu amigo, e terminado o trabalho de adivinhação, peça ao outro para somar 178, subtrair 83, dividir por 5 e multiplicar por 8, e assim por diante, até achar que a brincadeira já durou o suficiente.

O TRIUNFO DA ILUSÃO

Copie numa folha de papel resistente o disco marcado A na página à direita, e recorte pela linha externa com cuidado. Não modifique as proporções, pois foram bem calculadas. Coloque o disco na palma de sua

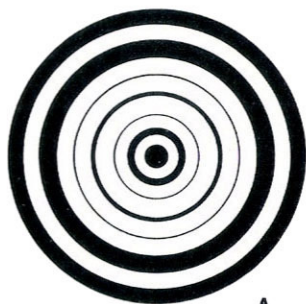
mão bem aberta. E, com ela assim aberta, levante-a de frente para o público, à altura dos seus olhos, descrevendo, cada vez mais rápido, um movimento circular: os espectadores vão perceber um certo número de círcu-



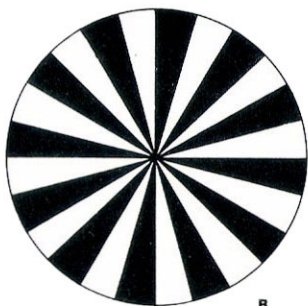
los, cada um parecendo girar em torno de um centro comum. Interrompa brusca-mente o movimento e reco-mece. O efeito será incrível!

O segundo número (círculo marcado B) é variante de uma experiência imaginada por Newton. Copie este círculo e suas divisões (o tama-nho pode ser aumentado). Prenda-o na ponta de uma agulha ou rolha, e faça-o gi-rar sobre o eixo central: uma ilusão de ótica vai impedir que o olho possa discernir as divisões. Os espectadores verão girar somente um cír-culo cinza! . . .

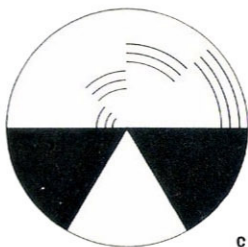
O terceiro número é mais apaixonante, porém, mais difícil de realizar. Reproduza a figura marcada C o mais exato possível, numa carto-lina branca de 13 cm de diâ-metro. Prenda-a, pelo cen-tro, na extremidade de um pedaço de madeira de 2 a 3 cm, talhado em ponta nas suas duas extremidades. Você vai ter, assim, uma es-pécie de pião que vai girar — não muito depressa — à luz do sol. Se a rotação ocorrer no sentido dos ponteiros de um relógio, você vai ver as áreas pintadas de preto (tinta nanquim, se possível) ficarem, a partir do centro até a circunferência, azul, verde e vermelho respecti-vamente. E em vermelho, verde e azul se a rotação for em sentido contrário!



A



B



C

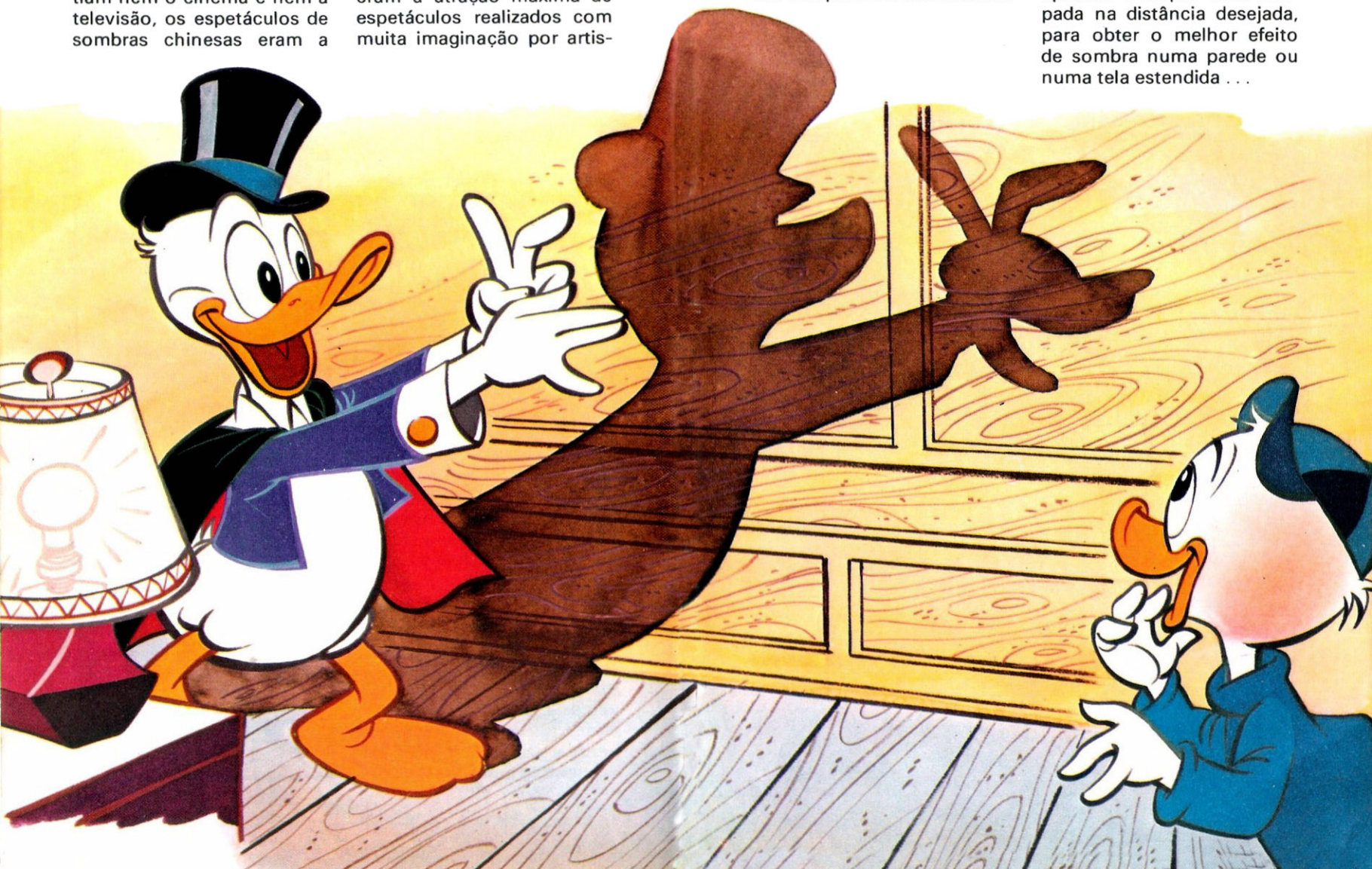
O FINO DO FINO: A SOMBRACHINES

Há muito tempo, numa época em que não existiam nem o cinema e nem a televisão, os espetáculos de sombras chinesas eram a

grande atração nas cidades e nos campos. Ao que tudo indica, foram criadas pelos chineses, mas foi o francês Trewey que, por volta de 1890, as fez reaparecer. Elas eram a atração máxima de espetáculos realizados com muita imaginação por artis-

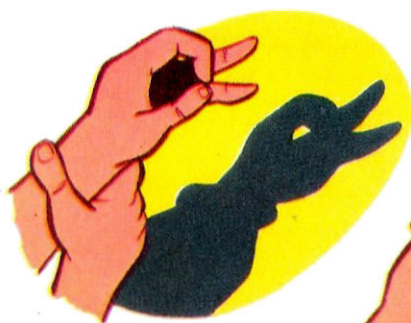
tas de grande habilidade. Porque é nisso que está o segredo de um bom montador de sombras chinesas: dedos hábeis, treinados pelo exercício, que sabem mantê-las sempre bem demarcadas

e capazes de adotar todas as posições necessárias com a maior flexibilidade e o mínimo esforço. O resto, isto é, a iluminação, é questão de bom senso: você logo aprende a dispor uma lâmpada na distância desejada, para obter o melhor efeito de sombra numa parede ou numa tela estendida...





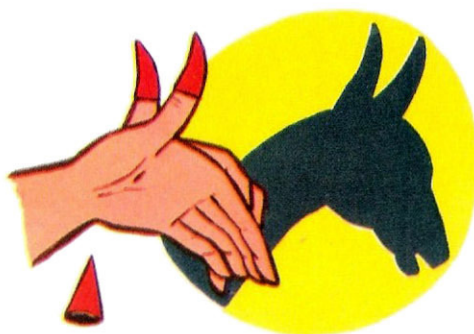
PATO



PATO BRAVO



COELHO



ASNO

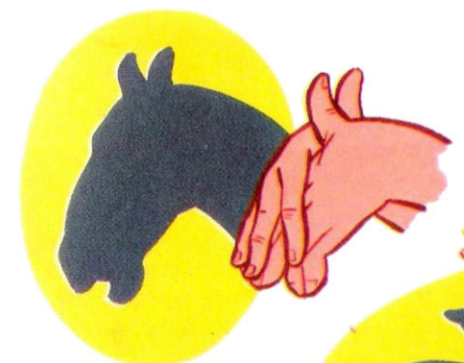


CAMELO

ELEFANTE

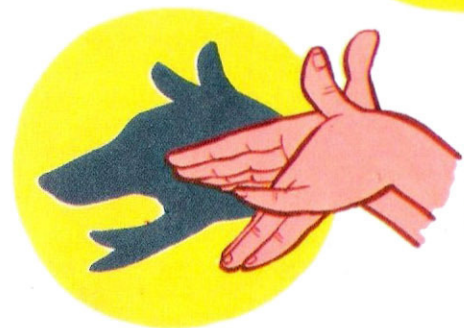


CISNE



CAVALO

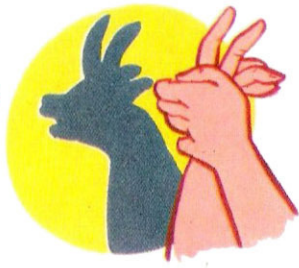
LOBO



ÁGUIA

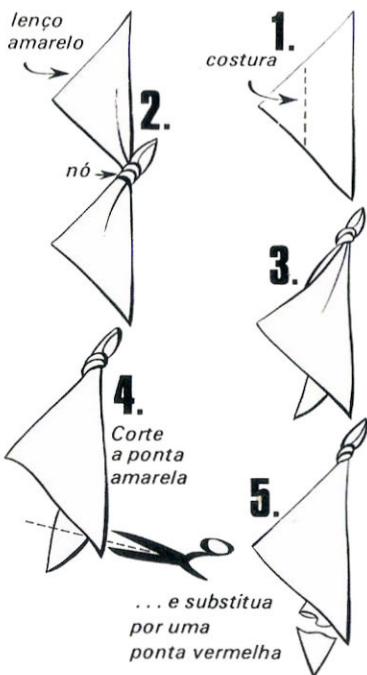
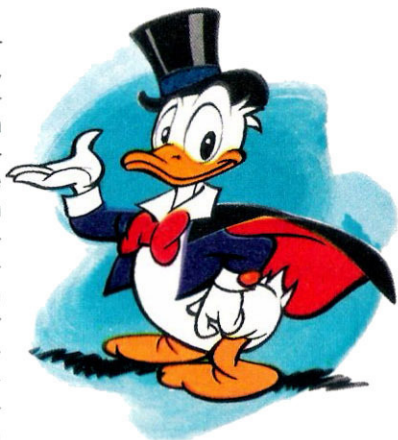


CABRITO MONTÊS



A ÚLTIMA APRESENTAÇÃO: A DANÇA DOS QUADRADOS

Todo espetáculo de magia, digno desse nome, tem que ter uma apoteose final. Pegue, recortados dum tecido muito fino, três quadrados de 15 por 20 cm de lado: dois vermelhos e um amarelo. Dobre um dos quadrados vermelhos em diagonal e dê pontos largos com uma linha da mesma cor (não muito perto das bordas). Sem perder a flexibilidade, este quadrado, tornado triângulo, apresenta



agora uma espécie de bolso sem fundo. Dê um nó na ponta superior do quadrado amarelo, também dobrado em diagonal, mas sem estar costurado, com a ponta inferior do quadrado vermelho "trucado". Faça subir o quadrado amarelo, com a ponta livre pra frente, pelo interior do bolso, de modo que a sua ponta ultrapasse a do quadrado vermelho, em quase 3 cm. Corte esta ponta amarela que ultrapassa e costure, em seu lugar, uma ponta vermelha do mesmo tamanho. Aperte bem uma contra a outra. No momento certo, você apresenta a seus amigos, com uma mão, este triângulo que está preso pelo nó e, com a outra mão, um outro quadrado verme-

lho também dobrado em diagonal e preso pelo nó. Prenda-os delicadamente, pelas suas pontas, dando um nó. Mas, cuidado: cada pessoa deverá acreditar que você prendeu as duas pontas vermelhas juntas, quando, na realidade, uma delas é a do quadrado amarelo "trucado" e colocado no bolso vermelho. Mostre — sem agitar muito — os dois triângulos presos um no outro e deixe-os cair num copo colocado sobre a mesa, o **triângulo vermelho "trucado"**

entrando em primeiro lugar no copo. Assim, após fazer passes mágicos, você puxa firmemente a ponta do primeiro pedaço de tecido (a mão esquerda segurando o copo), e estende diante dos seus amigos **três** triângulos, presos um ao outro: um vermelho, um amarelo e um outro vermelho. É necessário que o seu golpe de mão seja bem firme para que, logo após o vermelho, o triângulo amarelo saia do seu esconderijo puxando atrás de si o segundo triângulo vermelho.



ÍNDICE

AS CARTAS MISTERIOSAS

págs. 12, 13, 14, 16, 18,
19, 20, 21, 22, 23, 24, 26,
27, 28, 29, 30, 31, 36, 38.

OS JOGOS PASSATEMPO

págs. 32, 33, 114, 115,
117, 118, 119, 120, 121,
122, 123, 158.

OS ALGARISMOS MÁGICOS

págs. 37, 39, 40, 41, 70,
132, 134, 135, 136, 137,
177, 178, 179.

MÁGICAS E TRUQUES

págs. 44, 45, 46, 47, 48,
49, 50, 51, 52, 53, 54, 56,
57, 58, 59, 60, 61, 62, 63,
66, 67, 68, 69, 71, 72, 73,
74, 102, 103, 116, 124,
125, 170, 171, 172, 173,
174, 175, 180, 181, 186,
187.

AS SOMBRAS CHINESAS

págs. 182, 183, 184, 185.

O JOGO DE XADREZ É MUITO SIMPLES

págs. 146, 147, 148, 149,
150, 151, 152, 154, 156,
157.

OS SINAIS REVELADORES

págs. 76, 77, 78, 79, 80,
81, 82, 83, 86, 87, 88, 89,
90, 91, 92, 93, 94, 95, 96,
97, 128, 129, 130, 131,
160, 162, 164, 165.

CORES, PEDRAS, FLORES E TALISMÃS QUE COMBINAM COM VOCÊ

págs. 98, 99, 100, 101,
106, 107, 108, 109, 110,
111, 166, 167.

O SIGNIFICADO DOS SONHOS

págs. 138, 140, 141, 142.



MAGIRAMA

Coordenação Geral: Ruth Rocha

Editoria de Texto: Alberto Maduar

Supervisão de Arte: Jorge Kato

Impresso e distribuído
com exclusividade no país pela
Abril S.A. Cultural e Industrial
SÃO PAULO

WWW.AGIBITECA.COM.BR

